

MAUVAISE HALEINE ET LES
GARCONS, BIENTOT SUR PS2

BALDUR'S GATE • XBOX • GAMEBOY ADVANCE • ISS PRO

CANADA: 10\$ RÉUNION: 42 FF ISSN 112-6869

NUMERO 112

MAI 2001

N° 112 MAI 2001, 35 F. BELGIQUE: 265 FR. SUISSE: 10 FS. ESPAGNE: 1200 PTAS. MAROC: 65 DH. ITALIE: 10 500 L.



**Pokémon
or et argent
la solu**
2^e partie

ISS Pro (PS2)
C'est de la balle !

Baldur's Gate
le meilleur jeu d'aventure PC sur PS2



**Sonic
Adventure 2**
Coup de speed
pour la Dreamcast



**La Gameboy
Advance au
banc d'essai**

**La Xbox met
la pression**
Reportage aux US
et au Japon

T 6745 - 112 - 35,00 F



CRAZY TAXI™

VOUS EMBARQUE SUR PlayStation®2



SEGA®

Trucs, Astuces, Solutions Complètes
au 08 92 68 24 68* ou au 3615 ACCLAIM*
*2,21 F/mn

Acclaim

www.ACCLAIM.com

CRAZY TAXI™ Created by and produced by SEGA. Converted, published and distributed by Acclaim.
©SEGA 1999, 2000. **SEGA** and CRAZY TAXI are registered trademarks or trademarks of Sega Corporation.
Acclaim © & © 2000 Acclaim Entertainment. All rights reserved. PlayStation is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

PlayStation®2



P. 78

TOP! Winning Eleven, la série de foot plus connue en France sous le nom de ISS Pro Evolution, s'enrichit d'un cinquième épisode. Amateurs de ballon rond virtuel, vous avez là la simulation la plus aboutie du moment : réalisme saisissant, animation peaufinée, et, surtout, prise en main exceptionnelle. Un chef-d'œuvre... pour l'instant uniquement en import sur PS2.



P. 90

FLOP! La PS2 est capable du meilleur, comme du moins bon. Ce Warriors of Might & Magic, malgré des graphismes réussis, ne parvient pas à nous emballer : lenteur des animations, prise en main catastrophique, bruitages ridicules et déplacement des personnages à pleurer de rire. On l'oublie...

Mégahit
CONSOLES+

Vous l'aurez compris, seuls les meilleurs jeux dépassent les

90 % et ils sont rares. Si tel est le cas, vous pouvez être certain que c'est un achat sûr et que ce titre mérite toute votre attention. Les Mégahits sont des jeux que Consoles+ a classés parmi les plus intéressants du moment. Si vous êtes amateur du genre, ils ne doivent pas vous échapper !

Très rares sont les jeux classés Consoles+ d'or. C'est la plus haute récompense qu'un titre puisse obtenir dans notre magazine. Cela signifie bien évidemment qu'il fait partie des tops de sa catégorie et qu'il est une référence en la matière. Un tel jeu doit donc absolument faire partie de votre ludothèque.

d'or
CONSOLES+

S'il vous plaît, à votre bon cœur m'sieurs dames !



Un ticket resto ou de métro, 10 balles, des actions Kalisto... tout est bon à prendre !



ÉDITO

J'vous échange le portrait de mon frère contre un paquet de chipster à la crevette. Allez quoi, soyez réglo quoi !

Dans ce numéro, vous trouverez le banc d'essai de la très attendue Gameboy Advance. La nouvelle portable de Nintendo est désormais disponible au Japon, et elle arrivera en France dès le 22 juin. Pour une fois, nous n'aurons pas à attendre des mois... je le crois pas ! Comme prévu, la GBA fait un carton au Japon, et personne ne sera surpris s'il en va de même en Europe et aux US. Il semblerait que l'arrivée de la GBA sur le marché japonais a eu pour effet de freiner sensiblement les ventes de jeux PS2. Ce phénomène est assez surprenant, dans la mesure où ces deux consoles ne jouent pas dans le même registre ! Mais cela s'explique sans doute par le fait que ceux qui ont acheté la GBA et quelques jeux ont épuisé leur budget d'achat. En tout cas, cette portable est promise à un bel avenir et elle intéresse beaucoup les éditeurs. Les développements GBA sont rapides et très peu coûteux (sans aucune commune mesure avec les super productions sur des consoles de la nouvelle génération) et le parc de la GBA devrait être déjà très important d'ici la fin de l'année.

Quant à la PS2, c'est également très bien parti. Un parc de 10 millions de machines dans le monde, c'est un début plus qu'encourageant. En attendant, les grands titres qui montreront vraiment ce que la PS2 a dans le ventre (Metal Gear, Gran Turismo et sans doute quelques surprises de fin d'année) de bons jeux arrivent désormais assez régulièrement. Starfighter est excellent, le nouvel ISS (en import pour l'instant) est une bombe et Onimusha devrait arriver chez nous en juin. Après un lancement quelque peu décevant au niveau des jeux, la PS2 a semble-t-il trouvé sa vitesse de croisière.

Alain Huyghues-Lacour

TESTS, MODE D'EMPLOI

Pour ne pas qu'il y ait de confusion entre les tests officiels et les tests de jeu import, un drapeau vous signale l'origine du titre : français, japonais ou américain. Nous vous indiquons également la langue des textes et des voix quand il y en a : un jeu japonais, même si c'est rare, peut contenir des textes ou des voix en anglais. Enfin, sachez que la note d'intérêt du jeu ne correspond pas à la moyenne des notes attribuées aux musiques, bruitages, maniabilité et autres catégories. Depuis quelque temps, Consoles+ s'efforce de baisser les notes d'intérêt qui ont tendance à dépasser trop souvent les 90 %. Un jeu qui obtient la note de 80 % est un bon jeu...

EN MAI JOUE À CE QUI TE PLAÎT

PREVIEWS

ADVANCED WORLD WAR 2001.....DC.....26
AIRFORCE DELTA 2.....XBOX.....14
ALONE IN THE DARK 4.....PS2/DC.....42
AMPED : FREESTYLE SNOWBOARDING.....XBOX.....60
AZURIK - RISE OF PERATHIA.....XBOX.....60
BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE.....PS2.....40
BLACK & WHITE.....PS.....54
CAPCOM VS SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO...ARCADE.....22
CONFIDENTIAL MISSION.....DC.....53
DEAD OR ALIVE 3.....XBOX.....31
DEAD TO RIGHTS.....PS2.....16
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND.....PS2.....49
EVERGRACE 2.....PS2.....34
FUZION FRENZY.....XBOX.....61
GIFT.....PS2.....48
HALO.....XBOX.....58
INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER.....PS2.....44
KABUTO X.....XBOX.....31
LE MANS 24 HEURES.....PS2.....50
MAT HOFFMAN'S PRO BMX.....PS.....45
MIKAZUKI.....PS2.....16
NBA STREET.....PS2.....52
NEVERLAND SAGA.....XBOX.....21
NFL FEVER 2002.....X-BOX.....61
NIGHTCASTER.....X-BOX.....61
ODDWORLD : MUNCH'S ODDYSEE.....XBOX.....59
PHANTASY STAR ONLINE VERSION 2.....DC.....18
PROJECT GOTHAM.....XBOX.....61
PUZZ LOOP.....ARCADE.....20
RUGBY.....PS2.....49
SONIC ADVENTURE 2.....DC.....24
SOUL REAVER 2.....PS2.....53
SPIDERMAN.....DC.....45
SUPER BOMBAD RACING.....PS2.....46
VIRTUA FIGHTER 4.....ARCADE.....10
X CHASER.....XBOX.....21
XTREME G3.....PS2.....46
YANYA CABALLISTA.....PS2.....32

TESTS

En saumon les Mégahits.
En or, les Consoles+ d'or.

18 WHEELER.....DC.....91
4X4 EVOLUTION.....PS2.....102
CASTLEVANIA CIRCLE OF THE MOON.....GBA.....86
CONKER'S BAD FUR DAY.....N64.....70
DAYTONA USA 2001.....DC.....72
ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT.....PS2.....104
EXTERMINATION.....PS2.....98
F1 WORLD GRAND PRIX 2000.....PS.....76
F-ZERO.....GBA.....83
GIFT.....GBC.....104
GUN GRIFFON.....PS2.....77
KLONOA 2.....PS2.....94
MDK 2 ARMAGEDDON.....PS2.....84
MTV SPORTS : T.J. LAVIN'S ULTIMATE BMX.....PS.....104
QUAKE III REVOLUTION.....PS2.....96
RESIDENT EVIL : CODE VERONICA.....PS2.....88
RUMBLE RACING.....PS2.....100
SCOOPY-DOO CLASSIC CREEP CAPERS.....GBC.....104
SILPHEED.....PS2.....74
SKY ODDYSSEY.....PS2.....92
SUPER MARIO ADVANCE.....GBA.....80
TOKYO HIGHWAY BATTLE ZERO.....PS2.....104
UEFA CHALLENGE.....PS.....104
UNREAL TOURNAMENT.....DC.....82
WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC.....PS2.....90
WINNING ELEVEN 5.....PS2.....78



P. 40

Baldur's Gate Dark Alliance

Le jeu de rôles le plus abouti du monde PC se prépare à débarquer sur Playstation 2. Un épisode inédit, conçu spécialement pour la console de Sony. Y a bon !

Conker's Bad Fur Day

sur Nintendo 64 est le jeu vidéo le plus trash de tous les temps. De l'humour "pipi-caca-vomi" comme vous n'en avez encore jamais-vu. Dieu merci, les odeurs ne sont pas fournies avec !



P. 70

JAPON

7

Présentation de la Xbox au Japon ! Au Tokyo Game Show, Billoo riz jaune. Mai au Japon, ce sont aussi des nouvelles de Sonic Adventure 2, Phantasy Star Online 2, Air Force Delta, et de bien d'autres jeux encore.

NEWS

39

Toute l'actualité des consoles et des DVD vidéo. Black & White (PS2), Alone in the Dark 4 (PS), Baldur's Gate (PS2), les 24 Heures du Mans 2.

WIP

58

De retour des USA, l'honorable Gia ramène un paquet d'infos sur les jeux Xbox. Le plein de grosses nouveautés. Attention les yeux !

BANC D'ESSAI

62

La Gameboy Advance, disponible au Japon depuis le 21 avril, est attendue en France le 22 juin prochain. Tout ce qu'il faut savoir sur la nouvelle portable de Nintendo qui devrait sans nul doute faire un tabac...

REMERCIEMENTS : à Micromania, Power Games et Sunrise ; à Apacabar pour ses logiciels de création graphique ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Merci aussi à Eliotrope, Gilles (Pim), Danièle (Pam) et Séverine (Poum).

LE MOT DU MOIS

Vos testeurs favoris cachent un mot secret, sans grand rapport avec les jeux vidéo, dans leurs articles.



P. 82



P. 96

Unreal Tournement et Quake III Revolution

deux Doom-like dédiés au jeu en réseau issus du monde du PC, déboulent respectivement sur Playstation 2 et Dreamcast. Le plaisir de jouer est-il intact ? A vous de voir...



P. 86

Castlevania Circle of the Moon

Konami nous a réservé une belle surprise ! Disponible dès la sortie de la Gameboy Advance au Japon, Circle of the Moon est un épisode inédit de la célèbre saga des Castlevania. A découvrir de toute urgence !

CONTACTEZ-NOUS

Pour nous contacter, poser vos questions et nous envoyer des photos de votre (grande) sœur nue :

Kael : kael2@wanadoo.fr

Niico : nicolas.gavet@emapfrance.com

Toxic : pierre.koch@emapfrance.com

Zano : julien.frainaud@free.fr



P. 78

Winning Eleven 5

Sous le nom de Winning Eleven 5, se cache un nouvel ISS Pro sur PS2. Certainement la simulation de foot la plus aboutie du moment sur console. Amateurs de ballon rond, à vos manettes !

TESTS

69

De l'humour gras avec Conker's Bad Fur Day (N64), du shoot 3D avec Silpheed (PS2), de la plate-forme avec Super Mario Advance (GBA), du sang frais avec Quake III Revolution (PS2) et Unreal Tournement (DC). En mai, les éditeurs mettent le paquet !

TIPS

127

Ça n'était pas arrivé depuis 8 ans : les Tips ont été rendus à l'heure. Ça va pas durer, c'est pas possible !

TROMBINOSCOPE

138

Succès oblige, retour de "Qui veut gagner des brouzoufs ?"

COURRIER

140

Bomboy vous file enfin la solution au problème des vaches folles...

SOLUCE

106

Deuxième partie de la solution des Pokémon Or et Argent. 13 pages sur les nouveaux monstres Nintendo.

P. 62

Gameboy Advance

La Gameboy Advance au banc d'essai. Tout ce qu'il faut savoir sur la nouvelle console de Nintendo avant sa sortie en juin prochain en France.



Le mois dernier, il fallait trouver "bulldozer". Serez-vous capable de trouver celui de ce mois-ci ? Envoyez vos réponses par e-mail. N'hésitez pas à faire des propositions.

AVEC LES SACOCHES POKEMON™, TRANSPORTEZ LES TOUS !

POKÉMON™

TRANSPORTEZ
VOS
NOUVEAUX
POKEMON™
ET PORTEZ
LEURS
COULEURS

Modèle MINI



Modèle MOYEN



Modèle MAXI



Modèle MOYEN




Game Boy et Pokémon sont des marques déposées par NINTENDO

BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE C.R.T. 2
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

bigben
interactive



JADON



A chaque printemps, le Tokyo Game Show apporte son lot de nouveautés... bonnes ou mauvaises. Cette année, c'est Bill Gates qui a fait sensation en présentant aux Japonais sa console Xbox. Le mois de mai au Japon, c'est aussi les premières images de Evergrace 2 (sur cette page) qui semble, heureusement, bien plus réussi que le premier épisode. Virtua Fighter 4 est quasiment terminé et devrait faire un carton lors de sa sortie. Allez, assez parlé, rincez-vous l'œil!

TOKYO GAME SHOW SOUS LE SIGNE DU X... ?

Sans le soutien des Japonais, une console ne peut percer sur le marché. Le sachant, la Xbox était venue à Tokyo pour convaincre, accompagnée de son représentant de choc, Bill Gates. Tout aurait dû bien se passer...

Ca ne s'arrange pas pour le Tokyo Game Show: seulement 40 sociétés de jeu vidéo présentes, des stands clairsemés, des nouveautés peu nombreuses. Et Namco qui opère encore des coupes sombres dans son personnel! Bref, c'est pas la joie! Chez Sony Computer, parmi les 40 jeux présents, on trouvait en majorité des titres déjà parus ou annoncés depuis quatre éditions du TGS; parmi eux, Gran Turismo 3 et Metal Gear Solid 2. SCEI annonçait la sortie de GT3 pour le 28 avril, alors que son développeur,

Polyphony, ne cachait pas son désir de le retarder davantage pour régler les derniers problèmes. Un nouveau report?... MGS2 est, quant à lui, attendu à la fin d'année, pour cause de développement long et onéreux. Si aucune nouvelle line-up n'était présentée, on trouvait tout de même une perle d'innovation comme KA de Zoom (Zero Divide), dans lequel on incarne un moustique à l'assaut d'une jeune femme. Une merveille! Final Fantasy X présentait un visage bien amélioré par rapport à la version du Jump Festa 2000: les pouvoirs sont monstrueux, le jeu est en 3D, mais l'ensemble est visuellement proche d'un FFX 2D (tant mieux?).

Pour la première fois, Nintendo était présent avec, en vedette, sa Gameboy Advance. Des rumeurs ont circulé quant aux concessions faites par le TGS à Nintendo, mais cela devenait vital pour un salon en perte de vitesse. La Wonderswan Color montrait des signes évidents de fatigue. Bandai annonçait



La Xbox, syndrome 3DO ?

1 million d'unités vendues, mais compte tenu des ventes de FFI (140 000 exemplaires), on peut douter du chiffre annoncé par Bandai. Hormis Square (qui n'a pas trop le choix), peu d'éditeurs s'aventurent sur WSC. L'i-mode était bien sûr mis en avant; mais même si certains, comme Hudson, y voient une chance, d'autres le considèrent plutôt comme un piège. Certes, il s'est vendu à 20 millions d'exemplaires, mais la sortie d'un grand nombre de jeux gratuits en fait un support peu rentable.

Petit x ou grand X ?

Au sein d'un TGS peu innovant, reflet d'une industrie en plein manque d'idées, le stand Xbox drainait toute l'attention du public. Bill Gates avait fait le déplacement, conscient de l'importance du Japon dans la réussite de sa console. L'annonce de Billou ne se fit pas sans heurt: staff inefficace, maladresses multiples et "jeux" peu convaincants. Trop grosse, lourde, bruyante, la Xbox ne part pas gagnante. Le pad, peu inventif, trop gros, avec ses boutons mal placés, n'arrangeait rien. Les jeux

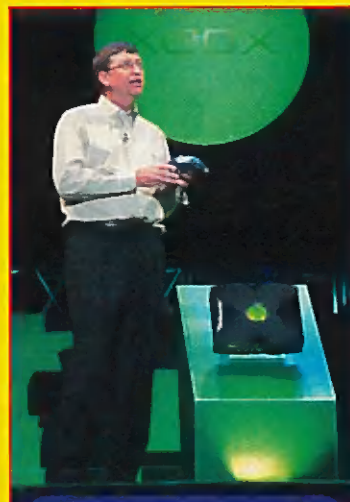


Ça se passe comme ça chez Billou!

Xbox et Sega, une alliance sûre?

SEGA, SÉRIEUX SUR XBOX ?

Sega a 11 jeux sur Xbox, dont 7 inconnus: une nouvelle version de Panzer Dragoon (nouveau ou mise à jour d'un épisode Saturn?), Sega GT (issu de la version PC), Gun Valkyrie (initialement basé sur une carte Pentium 4) et Jet Set Radio Future (débuté sur DC).

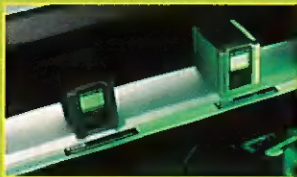


Bill Gates à la hauteur de l'événement... avec le pad du mini scandale.

SPRING 2001

XBOX, LES MODEMS

Grâce à l'accord NTT-Microsoft, la Xbox disposera dès ses débuts au Japon de modems externes ADSL et câble. Orientation Broadband donc, mais encombrement accentué.



Itagaki, de Techmo, explique pourquoi il vote Xbox..

devaient faire la différence selon Microsoft Japon. Dans une salle géante archi comble, proche du TGS, Bill Gates donnait le coup d'envoi de la Xbox au Japon. Miyata Toshiyuki (transfuge de SCEI, comme une très grande partie de la division Xbox Japon), faisait sa première apparition. Discours très agressif (trop) et maladroit: "La PS a renouvelé le jeu vidéo, mais avec la PS2, SCEI a clairement oublié son dynamisme d'origine. Je suis bien content d'avoir quitté SCEI! La Xbox sera ce que la PS2 aurait dû être". Le message est mal passé. Une première démo présentait clairement un niveau technique époustoufflant. Puis arriva Kabuto X et quatre jeux Microsoft USA, le tout d'un

niveau... bien moyen. Ensuite, pêle-mêle, il y eut une succession de titres, certains excellents comme Dead or Alive 3 (assurément l'événement du salon), et d'autres carrément ratés. Il était encore difficile de faire la part entre film en images de synthèse et temps réel. Sega était largement mis en valeur. Mais il y eut aussi le fameux incident de la manette. Bill Gates: "L'Europe et l'Amérique du Nord auront le pad normal. Au Japon, les gens ont des mains plus petites, aussi on leur a fait spécialement une



Le stand le plus visité!

manette plus petite. C'est une première!" De retour au TGS, la presse locale et les éditeurs lâchaient des "Oui, nous sommes des handicapés"...

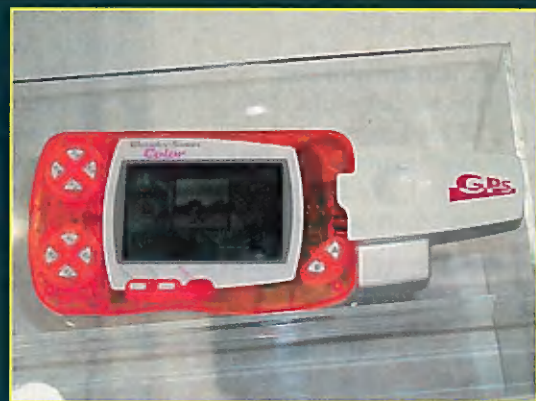
Les réactions

Les majors nippones semblent réticentes à impliquer leurs séries populaires sur Xbox, en raison du risque jugé grand.

Konami ne veut pas que son futur jeu de foot sur la machine de Microsoft se nomme Winning Eleven ou Perfect Striker. Metal Gear Solid X serait une adaptation Xbox du premier épisode PS. Koei, pour sa part, a abandonné Kessen 3 au profit d'un titre original. L'éditeur expliquait que Microsoft faisait le forcing en offrant toutes les facilités et

WONDERSWAN

Bandai souffre d'un manque de jeux et d'intérêt pour sa portable couleur. Ce n'est pourtant pas faute d'innovations: GPS, MP3, robotique...



M. Toshiyuki a fait des vagues.

TOKYO GAME SHOW SPRING 2001 SOUS LE SIGNE DU X... ?

➤ les budgets pour convaincre le plus de sociétés possible. Sega, quant à lui, va lancer de grands noms sur Xbox, mais il précise : "On est nouveau sur toutes les plates-formes, aussi le risque est minime pour nous". Pour ne rien arranger, Namco préfère attendre l'E3. Beaucoup reprochent à Microsoft de ne pas avoir été capable d'expliquer clairement en quoi la Xbox est censé révolutionner le jeu vidéo et quelle sera la stratégie du géant américain au Japon, comme dans le reste du monde. L'absence de date de sortie et de prix n'a fait qu'accroître la méfiance. Mais avec Capcom, Namco, Sega et Konami à l'œuvre, jamais une console américaine n'avait eu une telle équipe d'éditeurs... même réservés. On oublie donc le couac du TGS, en espérant que la Xbox saura trouver une place au Japon.

Que penser ?

Si l'on peut émettre des réserves sur le succès de la console au Japon, elle devrait cependant marcher aux USA et en Europe. Les éditeurs japonais développeront



dessus, mais on peut craindre une avalanche de conversions de titres Playstation 2 ou Game Cube ne tirant pas pleinement partie de ses capacités. Malgré le niveau technologique élevé de la Xbox, les éditeurs soulignent l'absence de concept fondateur. Le champion du genre, Nintendo, développe sa machine autour d'une nouvelle idée de jouabilité, accompagnée d'un pad révolutionnaire. Dans le cas de la Xbox, on ne trouve rien de tout cela, comme si elle n'était que la simple addition de spécifications techniques élevées. De plus, la Xbox,

Square veut croire encore à la Wonderswan Color.



Un pad DDR pour 2 joueurs sur PS2!



Les PDA lorgnent sur les portables.

compte tenu de sa taille, n'est pas véritablement adaptée à l'habitat nippon restreint. En réponse à cette critique, Microsoft Japon a laissé entendre qu'une seconde version plus compacte était en projet, mais sans donner plus de détails. Concernant la PS2, malgré son besoin crucial en nouveautés et le fait que l'on commence à en trouver facilement en magasin (signe que la frénésie est passée), la machine de Sony reste quand même la plate-forme principale. Chez Nintendo, la Game Cube et la Gameboy Advance

bénéficient d'un vif intérêt et sont au centre de toutes les conversations. Il faudra attendre l'E3 de mai prochain pour mesurer le potentiel de la GC en terme de jeux. Il est vrai que Miyamoto n'a jamais déçu de ce côté-là. Alors oublions ce Tokyo Game Show et tournons-nous vers l'E3 qui sera l'occasion du premier affrontement PS2/GC/Xbox! ■

POCKET MUSIC

Nintendo explore de nouvelles voies sur GBA avec ce jeu de musique où 4 joueurs peuvent former un groupe. Les instruments sont stockés sur une cartouche et le résultat est impressionnant!



Ace Combat 4, centre du stand Namco.



GT3, l'éternel jeu de cache-cache.



LES FUTURS HITS XBOX ?



Magides Fight
Takuyo



Jet Set Radio Future
Sega



Kengo Genki
Sega

Metal Dungeon
Panther Software

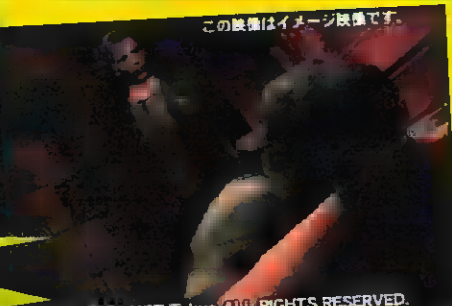


Kingdom Under Fire
Pantagram



Kingdom Under Fire
Pantagram

Silent Hill 2
Konami



Gun Valkyrie
Sega



Dead or Alive 3
Tecmo

World Wide Soccer
Konami



Triangle Again
MIG

VIRTUA FIGHTER 4

L'AM2 of Cri n'avait pas loupé son effet lors de l'AOU de février dernier. Depuis, le développeur travaille comme un fou sur un titre qui s'apprête, comme ses grands frères, à marquer le monde du combat 3D.

ARCADE

● AM2 of Cri/Fin ou



La Chine est à l'honneur dans cet épisode.



L'animation sur les vêtements est impressionnante!



Un personnage très rapide!



a-t-il une vie en dehors de Virtua Fighter? Cinq ans se sont écoulés depuis le dernier volet de la série, et les gens de Yu Suzuki n'ont pas chômé. Cette fois, ils nous ont dévoilé l'un des deux nouveaux persos prévus pour ce quatrième opus. Ici un homme (le second devrait être une femme). On ne connaît pas encore son nom, mais on sait qu'il vient de Chine et qu'il pratique un art martial peu connu appelé "shorinken". Il se caractérise par une vitesse d'action ultra-rapide. De plus,

on peut lui faire adopter une pose quand il est immobile. Suivant la pose, il accomplira tel ou tel coup, une première dans Virtua Fighter. Pour le moment, l'AM2 n'a pas livré plus de détails et il nous faut nous en tenir à ce qui a été dévoilé lors de l'AOU show de février. Le jeu devrait être disponible en arcade à la fin de cette année sur console, au printemps 2002. Si une annonce a été faite concernant une version PS2, VF4 ne tournerait pas que sur cette machine. Plus d'informations devraient filtrer

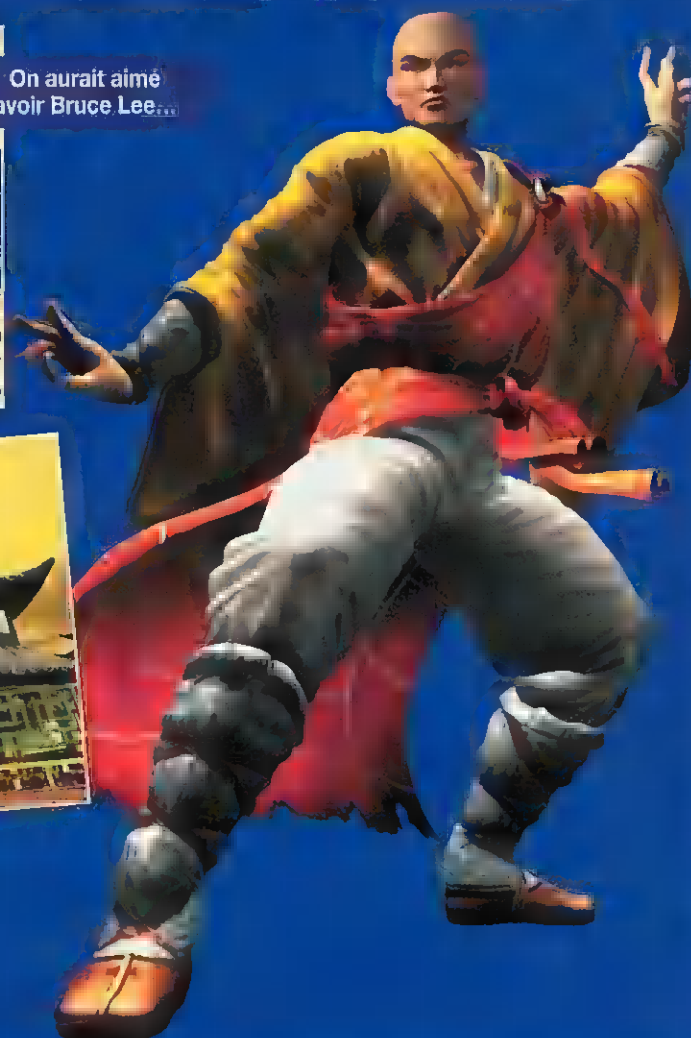
dans les mois prochains. Namco, dans le même temps, retouche son SoulCalibur sur System 246 (donc compatible PS2). D'autre part, il apparaît de plus en plus clairement que Tekken 4 est aussi en développement, en parallèle. Avec un VF4 dont les sorties arcade et console devraient coïncider avec celles de SoulCalibur ou de Tekken (arcade ou console), la partie s'annonce délicate pour Namco qui traverse une période très délicate en ce moment avec un déficit triple de celui de l'an dernier.



On aurait aimé avoir Bruce Lee...



Le contre-jour est réaliste.



KIEN LIEU MATERIAL CEMENT SYSTEM




PUMA[®]
puma.com

AIRFORCE DELTA 2

Le premier volet était sorti sur Dreamcast sans convaincre. Konami a pourtant choisi d'en faire une suite pour inaugurer sa présence sur la Xbox de Microsoft.

XBOX

● **Konami/Octobre**

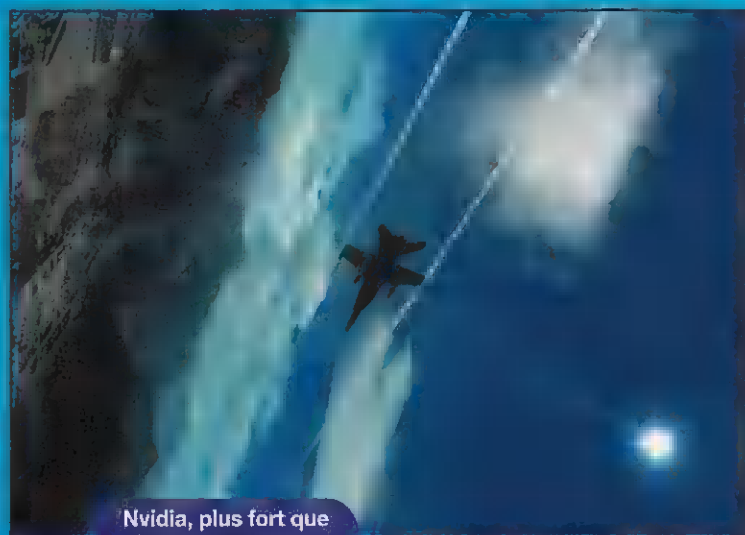
Certes, Konami ne veut pas risquer ses grands succès dans le bateau Xbox. La prudence, voire la méfiance, règne. Airforce Delta 2 sera donc le

premier jeu Konami pour la console de Microsoft. Il faut reconnaître que cette version n'a rien à voir avec celle sortie sur Dreamcast en 99. Le processeur Nvidia de la Xbox fait parler la poudre et hurler les polygones et les effets spéciaux. Comparé au Ace Combat 4 de Namco sur PS2, Airforce Delta 2 offre un sol bien plus détaillé avec une tonne de structures ; ce dont

est incapable le titre de Namco. Le concept du jeu, avec une succession de missions à remplir, ne semble pas avoir trop changé. On a le choix entre un certain nombre d'appareils qui évoluent au fil du jeu. Pour le moment, on en connaît cinq : F-14, A-10, S-37, F-18 et IDF.

Honnête

En version jouable lors du Tokyo Game Show, la maniabilité semblait correcte et les visuels à la hauteur de la machine. Malheureusement, la manette n'est vraiment pas top : lourde, grosse et pas toujours évidente à manipuler. Si, techniquement, Ace Combat 4 est dépassé, il bénéficie de la longue expérience de Namco (visuels,



Nvidia, plus fort que l'Emotion Engine?

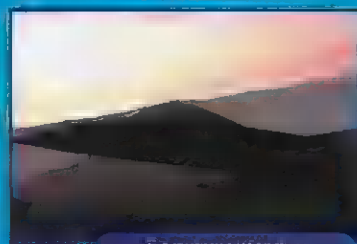
Un stage inspiré de la fin d'Ace Combat 2.



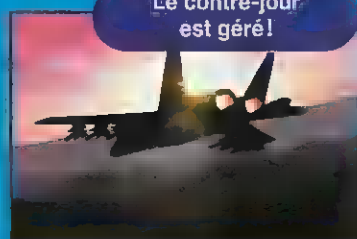
Un réalisme visuel incroyable!



On retrouve les bons effets de lentille.



Des escaliers...



Le contre-jour est géré!



Pas d'ombre portée sur les missiles du F-18...



Une interface très classique



Des polygones parsèment le sol.



Rien à voir avec le sol d'Ace Combat !!



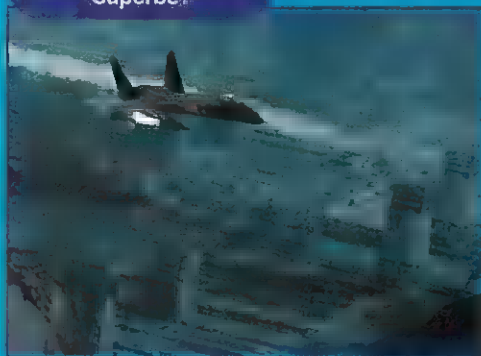
Pas d'Environmental Mapping.

animation, effets et son très réalistes). Cela dit, sans être un grand titre Konami, Airforce Delta 2 est honnête; c'est un vrai jeu console tournant sur une machine souvent dépeinte comme un PC déguisé. En tout cas, le duel aérien Konami/Namco est engagé.

DEADLY SKIES

TM

Départ des missiles. Superbe!



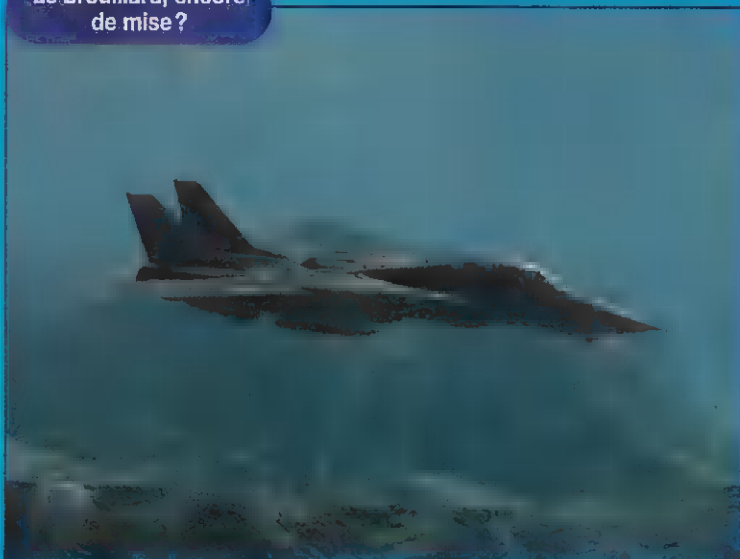
Vue arrière.



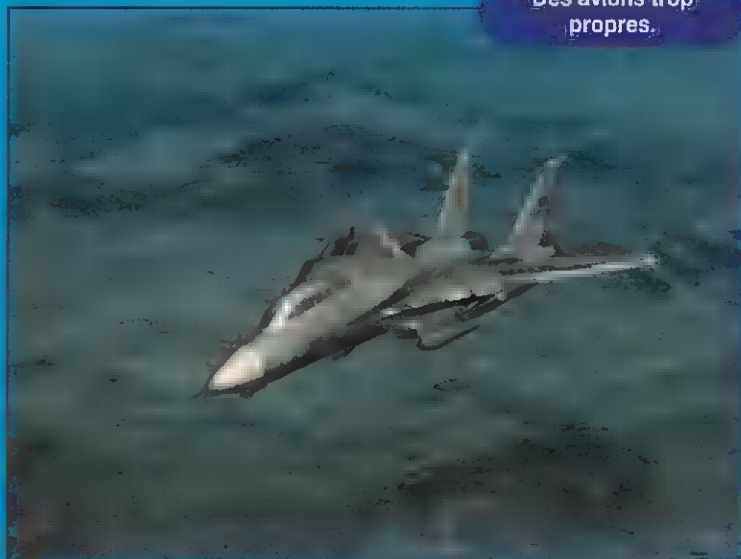
Vue du cockpit.



Le brouillard, encore de mise?



Des avions trop propres.



MIKAZUKI

On vous en parle, mais il y a peu de chances pour que ce titre aborde nos rivages...

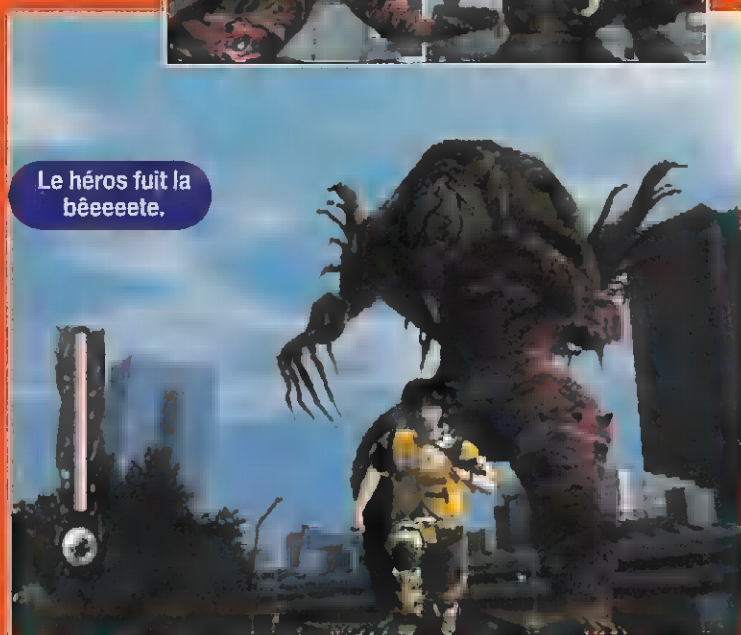
“Mikazuki” est une nouvelle série “Godzilla”, lancée en octobre dernier. La diffusion des six épisodes (que l’on doit au réalisateur “Haikaider” et “Raider ZO”) s’est achevée récemment, le 24 mars pour être précis. La bande sonore sortira en juillet prochain. Media Factory a décidé d’y inclure un titre bonus pour PS2. Le jeu en question est une sorte de combat 3D mettant en scène les bestioles du film.

PLAYSTATION2

● Media F/Juliet



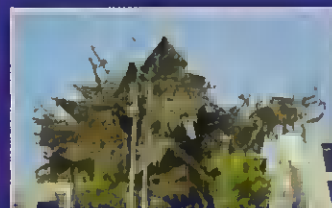
L'Ultraman local intervient. Ouf!



Le héros fuit la bêteeete.

L'EMPIRE DU NAVET

Les Japonais sont littéralement fascinés par ce genre de séries, mettant en scène des créatures détruisant Tokyo de fond en comble. Parfois, la qualité est bien légère, tout comme les maquettes qui font office de décors. Sans parler de la performance des acteurs...



DEAD TO RIGHTS

PLAYSTATION2

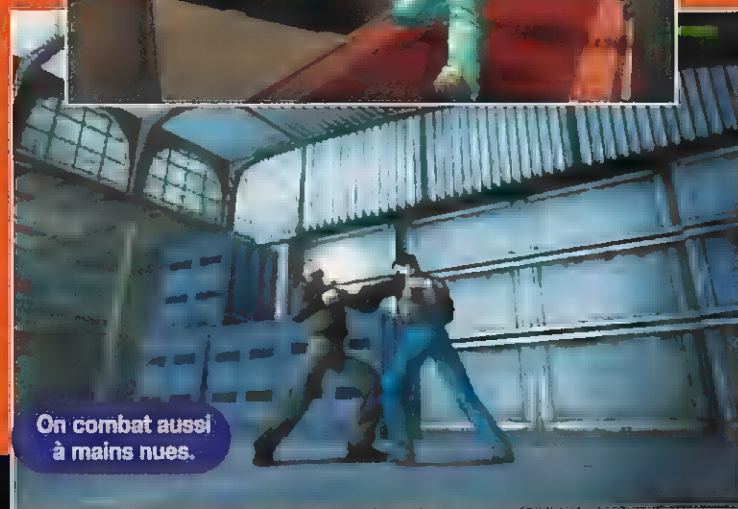
● Namco/Été

Autrefois destiné à la PS, Dead To Rights refait surface, évidemment sur PS2.

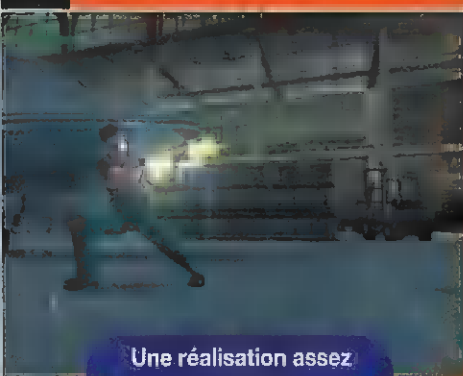
Si les améliorations sont nettes par rapport au projet initial sur PS, le niveau de qualité visuelle est encore loin de ce qu'on est en droit d'attendre sur PS2. Visuellement, l'ensemble rappelle Time Crisis. Quant au concept, il s'inspire fortement de Tomb Raider: la belle Lara en moins. Vous incarnez un policier accusé injustement d'un meurtre. Condamné à mort, il ne vous reste plus qu'à vous échapper de votre prison et à trouver les vrais coupables. Le jeu serait développé aux USA.



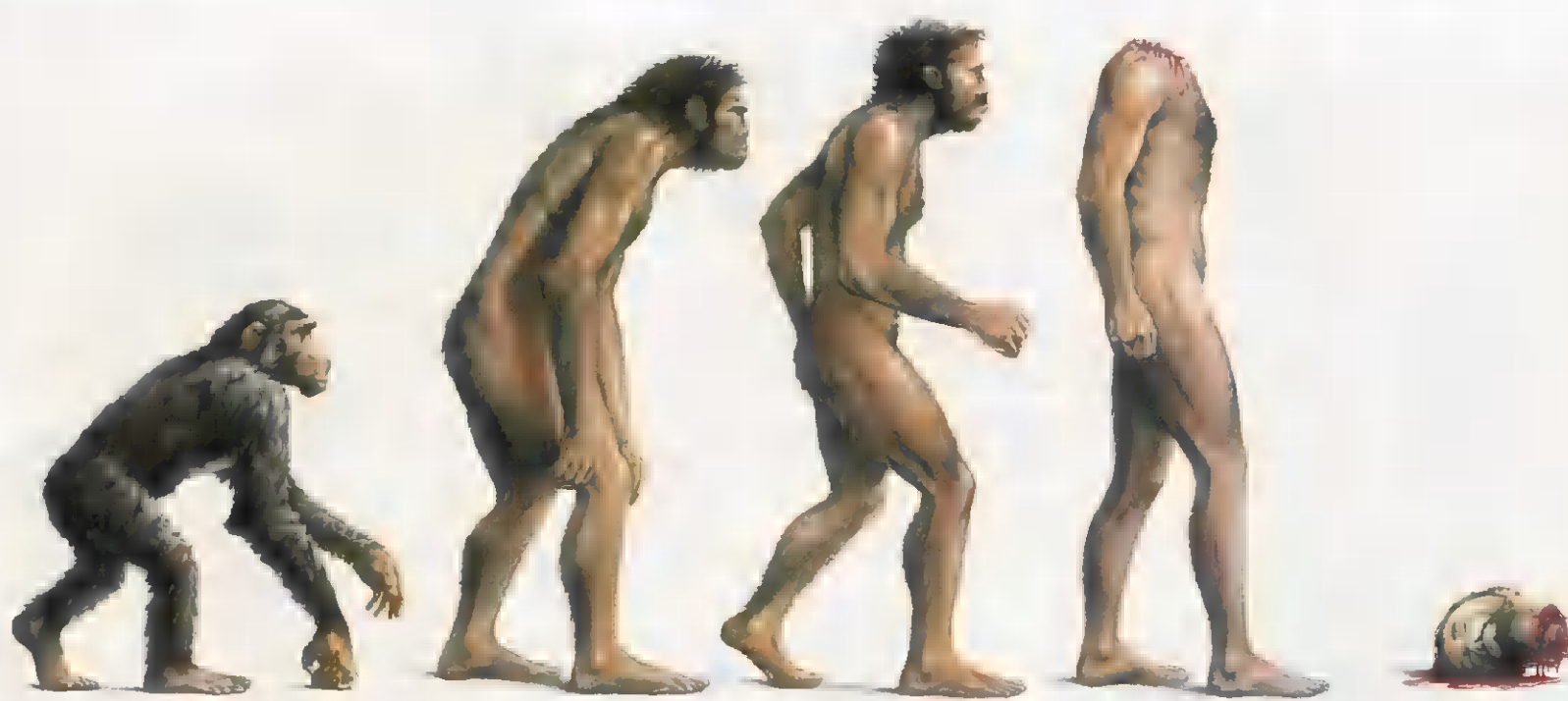
Tirez en arrière, à bout portant...



On combat aussi à mains nues.



Une réalisation assez moyenne...



PlayStation et le logo PlayStation sont des marques de Sony Computer Entertainment Inc. et Sony Computer Entertainment Inc. est une marque de Sony Computer Entertainment Inc. Les autres marques sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.



ne laissez pas les aliens ré-écrire l'histoire.

DECONSEILLÉ
aux moins de 12 ANS

...rejoignez la résistance : www.fr.scee.com/c12



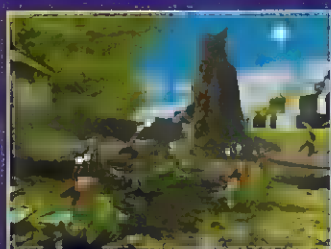
PHANTASY STAR O

Si Sega a arrêté la Dreamcast, il n'en oublie pas pour autant les possesseurs de sa console. À peine ont-ils digéré le fabuleux PSO, que l'éditeur leur en ressort une louche !

DREAMCAST

● **Sonic Team/Mai**

NOUVEAUX ET VICIEUX



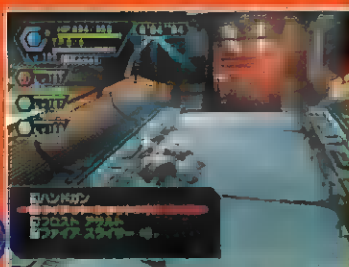
On change d'arme avec juste un bouton.

Phantasy Star Online est très certainement un symbole pour la Dreamcast. Outre une qualité graphique élevée, c'est le premier titre à utiliser le mode de la console à plein régime. Yuji Naka ne cachait pas qu'il n'avait pas pu mettre tout ce qu'il aurait voulu dans le premier PSO. Néanmoins, il avait exprimé son refus de sortir une simple mise à jour au détriment d'une vraie suite. Les événements sont venus changer la donne.

Complémentaire

Cette "Version 1" conserve donc le système fondateur du premier volet. Elle ne constitue pas une vraie suite, c'est très certainement un complément important pour Fantasy Star Online. Tout d'abord, on trouve de nouvelles contrées (un vaisseau spatial et des ruines), de nouveaux ennemis, de nouveaux items dont pas mal de secrets. À chaque fois, on admire les progrès réalisés dernièrement sur Dreamcast, avec

L'aurore boréale s'anime, superbe !



Le soleil se lève, majestueusement.

des graphismes encore plus impressionnants. De nouveaux pods ("Mag" dans le jeu) font leur apparition pour aider le personnage au cours de son aventure. Au menu, on trouve une Dreamcast, une Saturn, une Megadrive, une Master System ou un SG3000 (etc.). Bref, la Sonic Team a voulu donner une touche d'humour et d'Histoire à ce PSO. Version 2, pour clôturer la présence de Sega dans le domaine des hardwares.

Interplanétaire

Le mode 4 joueurs en ligne est bien sûr conservé avec



On a un armement plus puissant !



Le dragon (boss) se déguise en Panzer Dragoon.

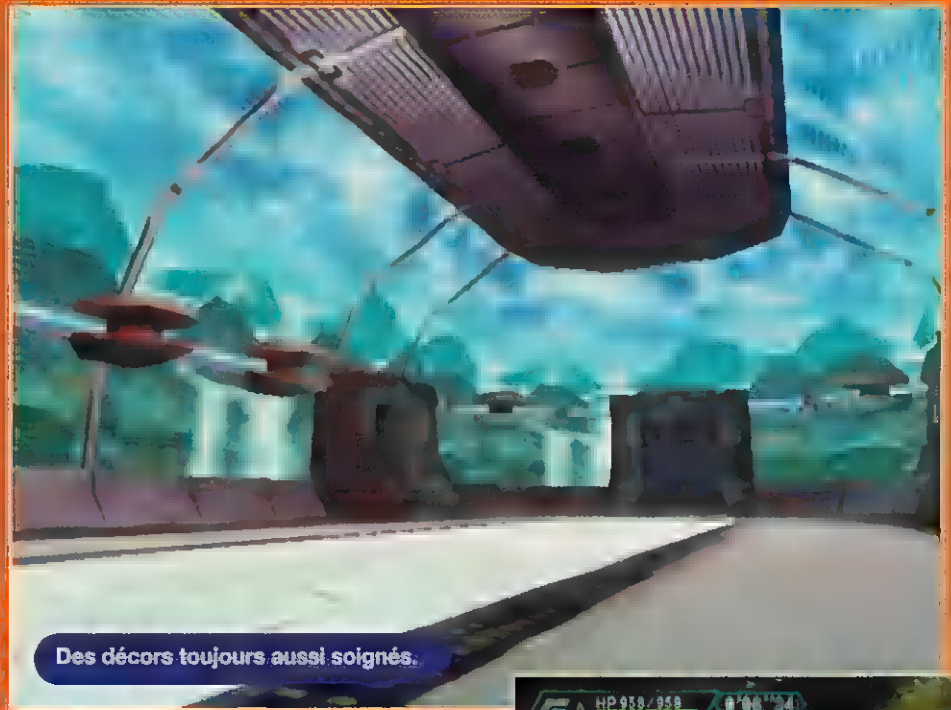
nouveauté remarquée, la possibilité de se battre entre joueurs dans le "Battle Mode". Cette Version 2 laisse plus de liberté aux joueurs, qui pourront communiquer ensemble, au sein d'une même guild, pour déterminer les règles de leur affrontement. En choisissant le niveau de difficulté

ONLINE VERSION 2



Certains items sont spéciaux...

On se bat et on communique les uns avec les autres.



Des décors toujours aussi soignés.

maxi, appelé Ultimate Mode, on peut faire monter le niveau de son perso au-delà de la barre des 100, pour atteindre celle des 200. En contrepartie, on doit faire face à une sacrée résistance ! Même à quatre, c'est loin d'être du gâteau ! Si des joueurs de deux versions différentes se rencontrent en ligne, le jeu se basera sur la version la plus ancienne, la première donc.

Retardataire ?

Le jeu n'est pas un data disk. C'est un vrai jeu à part, qui n'a pas besoin de la

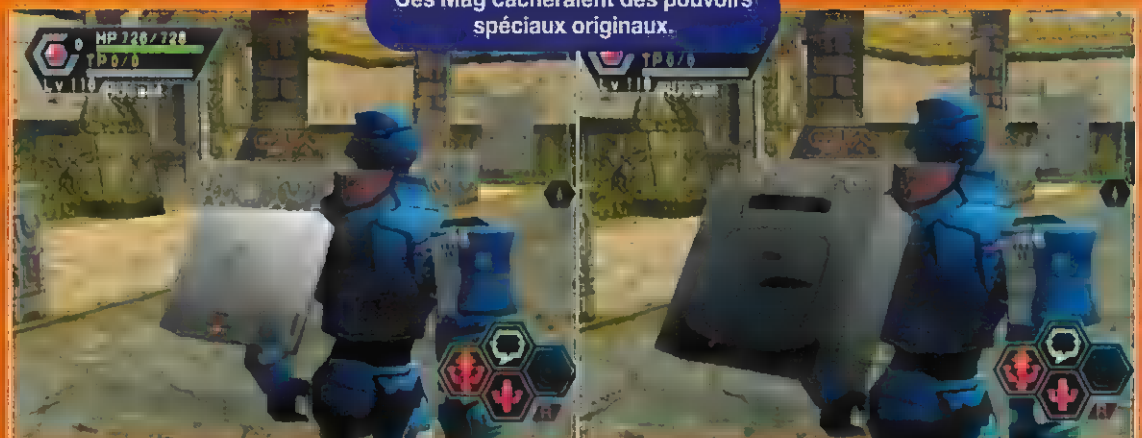
version précédente pour fonctionner. On peut tout de même récupérer les données de la première pour les rentrer dans la seconde. Cette dernière élimine aussi pas mal de bogues, répond aux attentes des joueurs du premier PSO en apportant quelques touches nouvelles, comme un bouton permettant l'échange d'items. Sans être donc une véritable suite ou un data disk, PSO Version 2 est l'ultime cadeau de la Sonic Team à une série qui s'annonçait prometteuse sur Dreamcast (mais qui est peut-être arrivée trop tard...).

Le mode Battle apporte beaucoup à cette "suite".



Le nouveau scénario n'est pas simple !

Ces Mag cacheraient des pouvoirs spéciaux originaux.



PUZZ LOOP 2

Voici la seconde version d'un puzzle assez original qui, sans être une révolution technologique, a le mérite d'exister.

Programmé par Mitchell pour le compte de Capcom (comme le premier volet du reste), *Puzz Loop 2* repose sur un concept des plus simples : on se place au centre d'une spirale (Rail), de l'extrémité extérieure de laquelle arrive une succession de boules de couleur. On dispose d'un canon qui tire des boules dont la couleur est déterminée aléatoirement et on doit former des suites d'au moins trois boules identiques pour les faire disparaître. Plusieurs modes sont au menu. Dans le mode Power, il faut faire disparaître un nombre donné de boules. Le mode Quest met en scène un scénario qui s'étend sur

quarante-cinq niveaux. On voit apparaître des boules enflammées ou des Warp Rails tout un tas de nouveaux items. Le Tokoton Mode propose une centaine de niveaux, avec une spirale plus serrée, pouvant donc accueillir davantage de boules. C'est un peu comme un Puzzle Mode. Enfin, le VS Mode propose un duel sur deux écrans séparés. Le premier qui fait disparaître 200 boules a gagné. Il suffit d'un crédit pour deux joueurs. Le Power Crash permet d'éliminer un grand nombre de boules d'un seul coup. Le jeu proposerait deux configurations de bornes : une avec un joystick et une autre avec une molette.



On est au centre de l'écran.



La zone rouge est le dernier rempart.



Une pièce pour deux joueurs !



La spirale peut adopter différentes formes.



Les taupes viennent gêner le joueur.

ARCADE

● Capcom/oi

NEVERLAND SAGA

Issue de la série Spectral Force (tout comme X Chaser), Neverland Saga est basé sur un système de combats à coup de cartes.

XBOX

● Idea/Décembre

Dans ce titre signé Idea Factory, les cartes sont tirées de l'ensemble de la série Spectral Force (11 volets). Un nombre impressionnant de personnages serait disponible, et l'ensemble du jeu se déroulerait sur un niveau en 3D. On ne connaît pas encore les règles du système de cartes. Comme son compère X Chaser, il n'exploite pas trop le potentiel de la machine.



Les textures sont extrêmement détaillées.



On se croirait sur un PC japonais.



Le niveau est en 3D.

X CHASER

Mélange de Diablo et de Gauntlet (celui sur N64), X Chaser est un RPG très orienté action.

XBOX

● Idea/Novembre



On se trouve vite encerclé!

Quatre joueurs peuvent prendre part à la même aventure. Le jeu est inspiré d'une série maison qui a eu autrefois son heure de gloire: Spectral Force. Sur Xbox, le jeu s'articule autour d'une série de missions à remplir. Concrètement, chaque mission prend la forme d'un niveau. On en compterait pas loin d'une quarantaine, entièrement en 3D. Bien sûr, on peut s'attendre à des boss de fin.



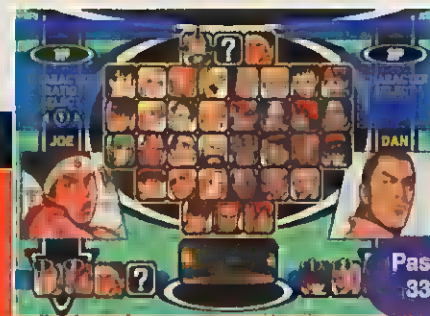
On est là, ça sort d'un Final Fantasy.



La 3D est fine, sans escaliers pour le moment.

CAPCOM VS SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO

Après un excellent premier volet, Capcom se devait de nous livrer une suite sur Naomi, en arcade. Il s'agit en fait d'une simple évolution ; enfin, un peu plus...



Pas moins de 33 persos!

ARCADE

● Capcom/Mai



Un véritable épisode 2 est encore à venir.

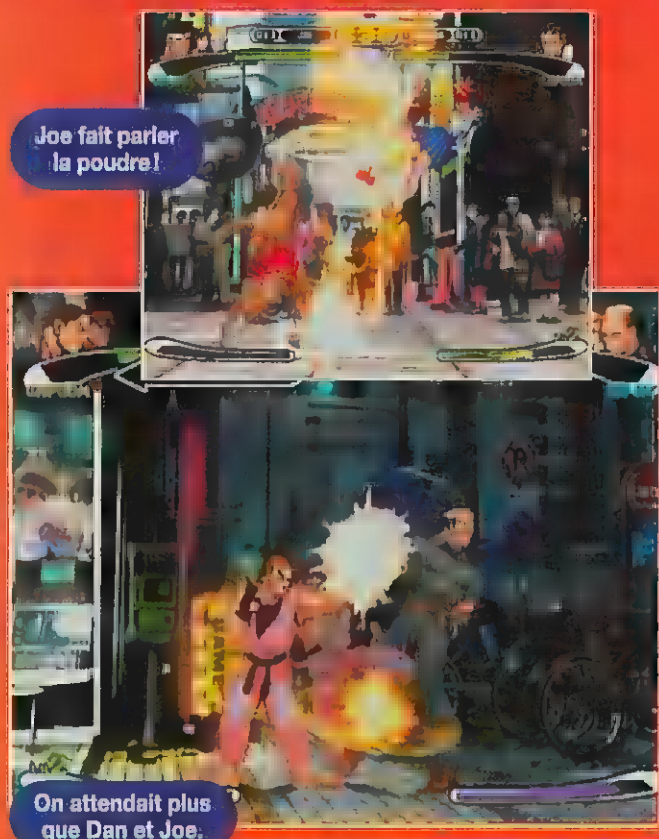
Après le premier volet en arcade, puis son excellente conversion sur DC, on attendait dans les salles une suite de Capcom vs SNK sur Naomi. En fait, en septembre dernier, Capcom avait décidé de lancer une évolution, alors que le développement du second volet allait bon train. Le jeu est déjà très avancé, il aurait dû être dévoilé lors de l'AOU Show de février dernier. Malheureusement, Capcom avait décidé, à l'époque, de ne pas se déplacer sur le salon. Dans cette évolution "Pro", on trouve deux personnages

supplémentaires : Dan et Joe Higashi. Ils viennent s'ajouter aux vingt-huit persos de base, sans compter les EX et les combattants cachés. On peut recycler les données du premier volet à partir du VM. La balance a été revue pour chaque perso. Au niveau des modes Pair Match et VS, on peut régler certains paramètres supplémentaires comme la puissance des personnages ou le nombre de combattants par équipe (jusqu'à quatre). En attendant



Joe a la touffe en feu...

un vrai deuxième épisode, prévu cette fois pour la fin d'année, après le Jamma Show, Capcom nous offre cette version. Les ajouts sont assez minimes et le jeu est un peu court. Dommage... Guilty Gear X peut se reposer tranquillement.



Joe fait parler la poudre!

On attendait plus que Dan et Joe.



ALONE IN THE DARK

THE NEW NIGHTMARE

"Ce quatrième opus des aventures d'Edward Carnby sur PSOne s'annonce particulièrement réussi."

Joypad

"Cet Alone In the Dark sera un pur chef d'œuvre, n'en doutez pas une seule seconde."

Dreamzone

"Un jeu magnifique, une gestion de la lumière bluffante!"

psone Magazine

Vous n'êtes sûr de rien...sauf d'avoir peur!



PC
CD
ROM



GAME BOY
COLOR

Prochainement

PlayStation 2

INFOGRAMES

www.aloneinthedark.com

INFOGRAMES HOTLINE [@ www.fr.infogrames.com] [☎ soluces 0892 68 30 20*] [☎ 36 15 Infogrames*]

© INFOGRAMES 2004. Alone in the Dark is a trademark of INFOGRAMES. Developed by Darkworks. Dreamcast is a registered trademark of Sega. Entertainment 101 - GAME BOY and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

SONIC ADVENTURE 2

Le premier Sonic avait démontré le grand potentiel de la Dreamcast, mais souffrait de sa jouabilité et de ses caméras. Cette fois, la Sonic Team vise le sans-faute.

DREAMCAST

● Sonic Team/Juin

Sonic Adventure 2 vient fêter les dix ans de Sonic, dont le premier volet a vu le jour en juin 1991 sur Genesis. Il marque aussi la fin des aventures de la mascotte sur une console Sega. Une sacrée page est tournée, mais une nouvelle, que l'on espère tout aussi glorieuse, s'ouvre désormais. Pour fêter dignement cet anniversaire, le jeu est prévu en sortie mondiale simultanée le 23 juin

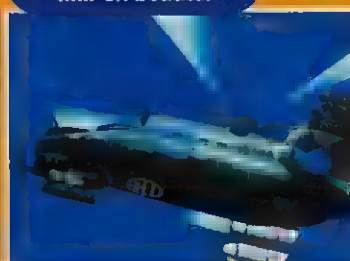
On pourra jouer Eggman.



A deux, l'écran se divise verticalement.



La Dreamcast veut finir en beauté.



prochain. Une foule d'innovations ont été incluses, comme un mode permettant le jeu à deux ; l'écran se divise alors en deux parties verticales. Ce sera par moments l'occasion de véritables mini-jeux.

Nouveaux persos

On découvre aussi deux nouveaux personnages. Le premier, Shadow, appelé aussi Dark Sonic, possède toutes les caractéristiques de Sonic, dont la vitesse fulgurante. Le second, Rouge, est un perso féminin, une sorte de chauve-souris sexy. Amy passerait à la trappe (sic), et de nouvelles têtes apparaîtraient aux côtés du docteur Eggman (Robotnik en Europe). Comme dans le



premier Sonic Adventure, on pourra jouer ces trois anti-héros à un moment donné du jeu. Si Eggman excelle dans la mise au point de robots infernaux, Tails arrive lui aussi avec un avion transformable en robot, un peu à la manière de Macross. Les Chaos sont toujours présents et ils demanderont un soin plus particulier. Cette fois, il en existera de tout type. La Sonic Team a récemment dévoilé des Chaos Devil et Holly (démoniaques et sacrés donc). On ne connaît toujours pas la place que tiennent ces derniers au sein du jeu. On trouvera aussi une plus grande variété de stages, dont un final dans l'espace. Tout a été fait pour maximiser les sensations de vitesse à l'écran.

Finir en beauté

Techniquement, le jeu exploite à fond la mémoire de la machine pour afficher des textures de bonne qualité. La vitesse du jeu est toujours aussi importante, mais, cette

fois, la Sonic Team a amélioré l'intérêt du jeu en incluant toute une partie de skate, plutôt cool. Enfin, on sera confronté à un grand nombre de situations de panique, comme celle où un poids lourd poursuit Sonic à travers les rues d'une ville très inspirée de San Francisco. La plupart du temps, ce genre d'événements vise à faire pâler la touffe du joueur. Rien cependant n'a été dévoilé par rapport au

problème des angles de caméra, rencontré dans le premier volet. On peut présumer que la Sonic Team s'est attelée à résoudre cet inconvénient. Après l'annonce de la fin de la Dreamcast, on aurait pu craindre le pire. Eh bien, non ! Sonic Adventure 2 est là pour le prouver : Sega veut finir sa carrière de constructeur en beauté.





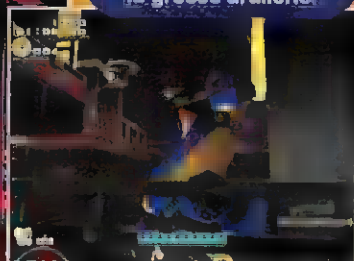
Knuckles grimpe aux murs.



Rouge adore les trésors.



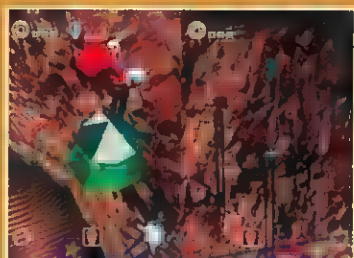
Shadow est aussi rapide que Sonic!



Tails revient avec la grosse artillerie.



Eggman a trouvé un adversaire à sa taille!



Les mini-jeux sont assez nombreux.



LE SAVANT FOU

Eggman a dédié sa vie à la mise au point de machines destinées à ruiner le quotidien de Sonic.



ADVANCED WORLD WAR 2001

Les Japonais sont passionnés de wargames, purs et durs. Et pas question de temps réel à la Command & Conquer : des hexagones, que des hexagones !

DREAMCAST

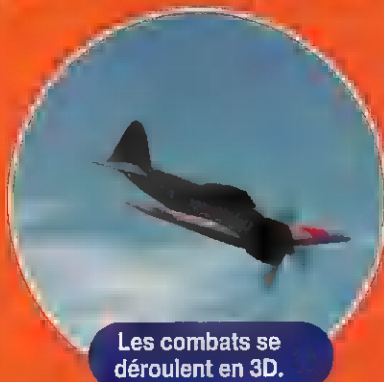
● Sega/26 avril

BANZAI!



Les plus anciens doivent se rappeler de ces wargames bien stoïques avec une carte divisée en hexagones. La série Advanced World War (Daisenryaku au Japon) a débuté chez Sega en 1991 sur Megadrive (c'était l'origine l'œuvre de Systemsoft). C'est avec la Saturn que la série prend un grand tournant avec des scènes de combat entièrement en 3D, impressionnantes pour l'époque. Dans ce second volet sur DC, Sega a amélioré la lisibilité de la carte du conflit. On peut l'apprécier quasiment en entier. Les unités, le design de l'ensemble, la police des caractères ont été modifiés pour s'adapter à ce choix. Les temps de chargements ont aussi été accélérés. L'impact de la météo sur les combats a été accentué avec une représentation visuelle plus poussée, plus réaliste. Les affrontements ont les conséquences sur le terrain et les décors. On compte plus de 10 scénarios, divisés en campagnes, allant de 1941 à 1944. De nouvelles commandes ont été intégrées pour mieux gérer les armées, le renouvellement de

l'armement. On peut envoyer de l'aide à ses alliés. Les conditions de nuit ont été renforcées pour les forces aériennes. Suivant le cas, les décollages ou atterrissages peuvent s'avérer périlleux ; les pilotes doivent avoir un minimum de 100 points d'expérience pour s'aventurer la nuit. On peut créer ses cartes via un éditeur intégré et les échanger sur le net. Il est même possible de déterminer le relief, les décors, le scénario, etc. On ne peut créer une campagne. Le jeu en ligne est possible via l'envoi d'e-mails



Les combats se déroulent en 3D.

contenant sa sauvegarde. Pas besoin de temps réel, car le jeu fonctionne par tour. Enfin, on peut commander jusqu'à 326 unités au lieu des 256 du premier volet DC.



L'orientation des troupes a une importance.

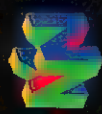
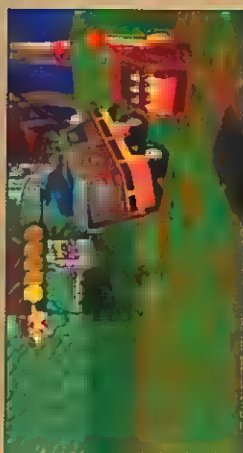
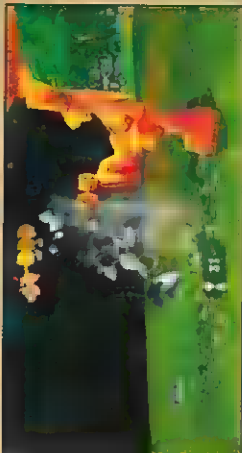
La lisibilité de la carte a été améliorée.

Un genre qui laisse rêveur...





BANJO-TOOIE™



NINTENDO 64



W.C

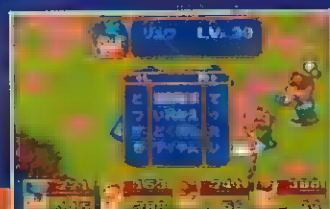
CERTAINES SÉPARATIONS SONT UN SOULAGEMENT.

GBA : ET MAINTENA

Avec les GBA qui s'arrachent comme des petits pains à travers tout le Japon, les éditeurs n'ont pas été longs à se bouger. Les rumeurs se font nombreuses tout comme les révélations officielles, mais on a eu droit aussi à de l'officiel !

BREATH OF FIRE

Des graphismes améliorés et de nouvelles cinématiques.



Nintendo veut maintenir la pression avec sa GBA en sortant régulièrement de gros titres. Prochainement, on devrait trouver deux beaux morceaux : Mario Kart et Ogon no Taro. Figurant parmi les premiers titres en version jouable dévoilés lors du dernier Nintendo Space World, **Mario Kart** bénéficie d'un soin tout particulier de la part de Nintendo. On devrait trouver une version assez proche de celle sur N64 ; avec bien sûr le jeu à 4 au menu. Sortie prévue pour cet été.

Développé par Camelot, **Ogon no Taro** est le premier RPG prévu sur GBA. On retrouve un design fortement inspiré de Shining Force, déjà l'œuvre du même Camelot. Les combats se déroulent avec un superbe effet 3D. Le tout bénéficie de graphismes impressionnants et on a hâte d'en évaluer le scénario ! Sortie : mai.

Du côté de Capcom

Capcom joue la carte Nintendo en révélant une première gamme touffue qui donne aussi une bonne idée de son orientation : les légendes Super Famicom font un retour remarqué, profitant des améliorations apportées par la portable. Les rumeurs font aussi état d'un possible

Ghost'n Goblins, Strider, Forgotten World. **Street Fighter II Advanced**, la légende du jeu de combat 2D, est de retour avec ses modes Arcade et Training. Le mode Versus est présent via le câble link. Cette version GBA repose sur SFIX. On ne sait toujours pas si on aura droit des persos cachés propre à cette version GBA. Le jeu gérant quatre boutons (A, B, L et R), les commandes ont été revues pour compenser la perte de deux boutons. De nouveaux modes apparaîtront au fil du temps passé à jouer. Sortie : juillet.

Final Fight avait fait les beaux jours de la Super Famicom à ses débuts. Hormis une version 3D ratée sur Saturn, on ne s'attendait plus à revoir cette série. La GBA lui offre un retour tonitruant. On retrouve nos trois héros charismatiques (Cody, Guy et Haggar) dans une version qui devrait intégrer pas mal de surprises. Le jeu à 2 est possible via le câble link. Sortie : 25 mai.

Breath of Fire II (Breath of Fire II) littéralement "combattant du dragon", ce premier volet sur GBA est une conversion de la version Super Famicom du même nom. Les graphismes ont été largement améliorés et de nouvelles cinématiques intégrées. On pourra s'échanger des items via le



Klonoa : récoltez les cristaux.

câble link et sauvegarder n'importe quand dans le jeu. Sortie : juillet.

Les Japonais sont passionnés de courses hippiques. Koei et Enterbrain (feu ASCII) sont renommés dans le genre sur console. Capcom est bien déterminé, avec **Yushu Rhapsody**, à trouver sa place sur ce marché fermé mais très rentable. Avec des graphismes très enfantins, l'éditeur met l'accent sur le côté simulation dans laquelle on élève et on prend soin de sa monture. Sortie : été.

Du côté de Namco

Namco a signé un beau coup avec son Mister Driller qui a rencontré le succès. Le second titre est déjà connu. Ce sera **Klonoa**, issu de la PS. Ensuite, on aurait droit à **Yoshida**. L'éditeur travaillerait sur un premier groupe de cinq titres. Née sur PS, la série Klonoa fait ses débuts sur une console



Yushu Rhapsody : les Japonais adorent les courses hippiques.



Klonoa : des cinématiques très réussies !

ヒューボー : なにするんだ！

NT ?

Nintendo, la GBA, et passe à la 2D. On retrouve les actions et mouvements de la version PS tels quels. On utilise des ennemis ou des boîtes pour effectuer des doubles sauts ou accomplir des attaques. Le jeu tournerait autour de 4 villes sur un ensemble d'environ 40 niveaux. Dans chaque ville, on pourra franchir les niveaux dans l'ordre de son choix. Les boss gardent la fin de chaque monde et ont chacun leur point faible. Enfin, les cinématiques sont superbes! Sortie: été

Du côté des autres

Pendant ce temps, outre le **Sonic** déjà annoncé, Sega veut enfoncer le clou et conforter le succès de son **Chu Chu Rocket!**. L'éditeur consulte en ce moment sa librairie Megadrive Saturn. Konami, lui, préparerait une seconde vague qui suscite pas mal de rumeurs comme celle d'un certain **Contra**. Quant à Hudson, il préparerait, parmi d'autres projets, un certain PC Kids. Alors la 2D se rebiffe?



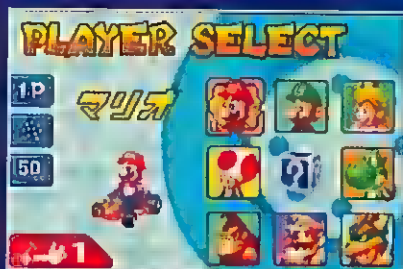
Klonoa: on peut tirer sur les ennemis.



Klonoa: un ennemi sert à sauter ou attaquer.

MARIO KART ADVANCE

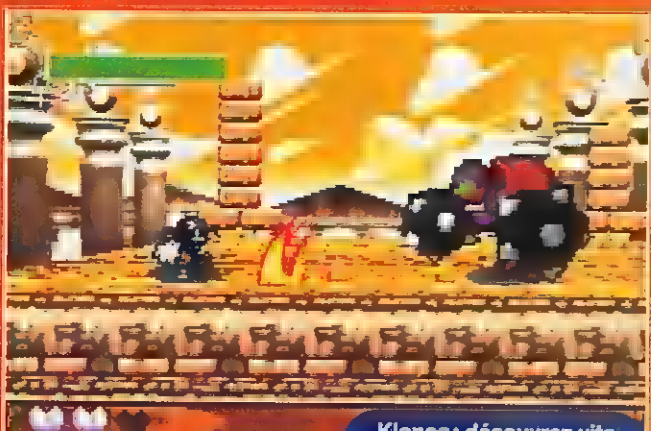
On retrouve des niveaux issus de Mario Kart 64 et un mode Battle comme sur SFC.



Final Fight: rhaaaaa! Ça fait du bien d'éclater cette caillera! Et à deux, c'est encore mieux!



Final Fight: un jeu réservé aux intellectuels.



Klonoa: découvrez vite son point faible!



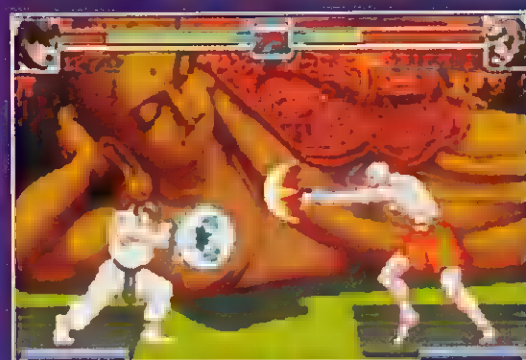
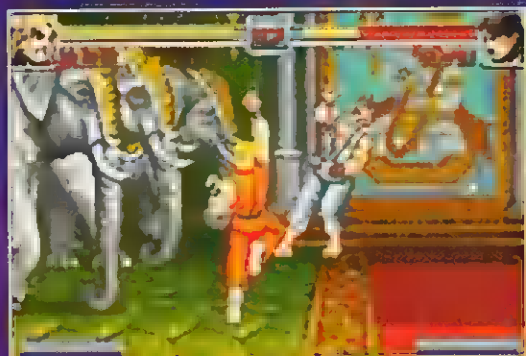
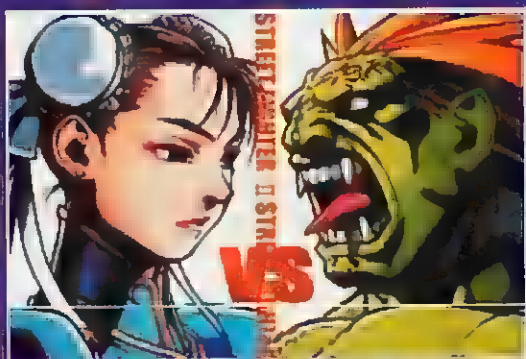
Klonoa: attrapez la clé pour ouvrir la porte.

GBA: ET MAINTENANT ?

STREET FIGHTER II

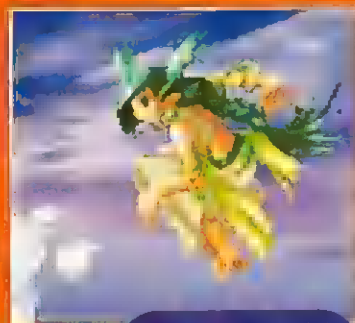
ADVANCE

C'est l'équipe de Capcom vs SNK qui s'est chargée de ce SF sur GBA!



Ogon no Tayo: une interface très Shining Force.

Ogon no Tayo: une réalisation splendide.



Ogon no Tayo: des cinématiques dingues!



Ogon no Tayo: des combats dynamiques, impressionnants!



DEAD OR ALIVE 3

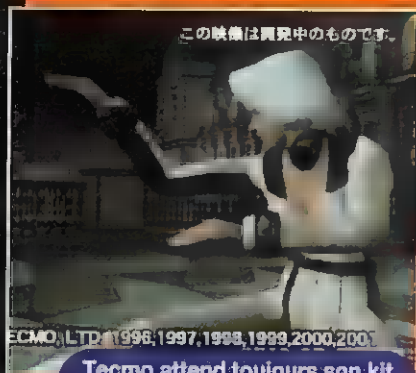
Itagaki aime les challenges et nous - prouve une nouvelle fois.

Pour l'instant, on a juste eu droit à une démo.

の映像は開発中のものです。

XBOX

● Tecmo/Octobre ?



Tecmo attend toujours son kit de développement...

Dead or Alive 3 sur Xbox est certes beau mais, pour le moment, il apparaît froid, bien moins chaleureux que le second volet sur Dreamcast. Néanmoins, on peut compter sur Tecmo l'enfant terrible pour nous pondre un titre à la hauteur de nos espérances. Sans aucun doute, DoA3 devrait devenir le titre phare de la machine au Japon... même si Virtua Fighter lui semble supérieur. De plus, n'ayant toujours pas reçu les kits de développement Xbox, Tecmo a été obligé de présenter cette démo (film en images de synthèse ?) qui doit tout simplement donner une idée du jeu à venir. En attendant

SoulCalibur 2 et Tekken on peut donc s'attendre à une fin d'été et un début 2002 chargés dans le domaine du combat 3D. Un genre pour le moment plutôt délaissé.



Viens Toxic, viens...

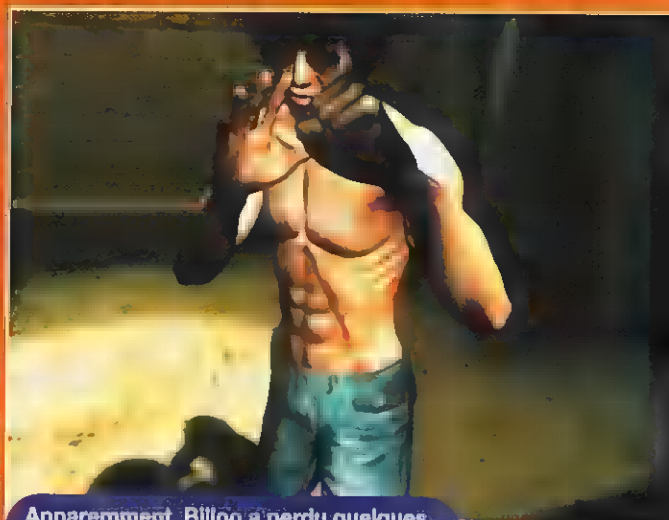


KABUTO X

Présenté en grande pompe par Microsoft Japon lors du discours de Bill Gates, Kabuto X est un projet dirigé par un ancien de la Dream Factory.



C'est un jeu de combat 3D encore à l'état d'esquisse. On découvre trois personnages qui effectuent en solitaire des mouvements qui rappellent tout droit ceux de Tobal. On devine que les persos incluent un grand nombre de polygones, mais la modélisation et la déformation maladroite des textures n'ont pas vraiment été à l'honneur de ce titre. Tout comme Dead or Alive 3, Kabuto X se place bien loin derrière la référence qu'est Virtua Fighter 4. Certes, le jeu évoluera dans les mois qui viennent. Gageons que tout puissant Microsoft corrigera ces quelques défauts.



Apparemment, Billoo a perdu quelques plumes avec la chute du Nasdaq...



Non! Ce n'est ni Batman ni mère Thérèse...

XBOX

● Microsoft/Oct. ?

YANYA CABALLISTA

Koei veut prouver qu'il y a une vie en dehors de Nobunaga et Sangokushi, et se lance dans une diversification mesurée, qui s'annonce néanmoins intéressante.

PLAYSTATION 2

● Koei/Été

Le mini skate recouvre les deux joysticks.



On n'arrête pas de le dire, Jet Set Radio a provoqué une véritable révolution dans l'univers du jeu vidéo. Ce genre particulier (manga en 3D) s'est répandu partout et il ne se passe pas un mois sans qu'un éditeur y aille du sien. Cette fois, Koei, en coopération avec Cave, nous livre un titre plutôt bien fini. Le héros est un skateur qui doit affronter des envahisseurs appelés Gawoo.

Ces créatures étranges sont dissimulées dans les niveaux en 3D du jeu, parfois dans des endroits quasiment inaccessibles. Chacune possède un point faible particulier, qui correspond à une figure spéciale de skate. Ne connaissant pas la nature de ce point faible au départ, il faudra essayer plusieurs techniques avant, bien sûr, de réaliser le mouvement qui viendra à bout de l'ennemi.

Pour jouer

On applique un skate miniature sur les deux joysticks analogiques afin de reproduire les mouvements de skate réalisés à l'écran. On doit utiliser au maximum l'environnement (mobiliers urbains, barrières, etc.) pour réaliser des mouvements spéciaux. En plus du mode Scénario, on trouve les modes Skill Up (entraînement), Live (sorte de puzzle musical) et Versus dans lequel deux joueurs rivalisent pour récupérer le plus grand nombre de Gawoo Balloons.



La forme blanche est un Gawoo.



On doit récolter les pièces en l'air...



Et toujours pas d'anti-aliasing.



Il faut éviter ces bombes.

Un de moins!



Le temps est limité.



BEST OF

d'explorer

V-RALLY 2



RADIKAL BIKERS



de livrer vos pizzas en moins
de 30 secondes

CANAL+1 MANAGER



de prendre en main le destin
d'une équipe de foot

MILLENNIUM SOLDIER



de tirer sur tout
ce qui bouge

N-GEN RACING



d'enchaîner les figures aériennes à vitesse supersonique

BEST OF

Vous ne ferez rien de mieux pour

99F*



EVERGRACE 2

Chaque perso se contrôle d'un bouton.

PLAYSTATION 2

● From Softw./Été

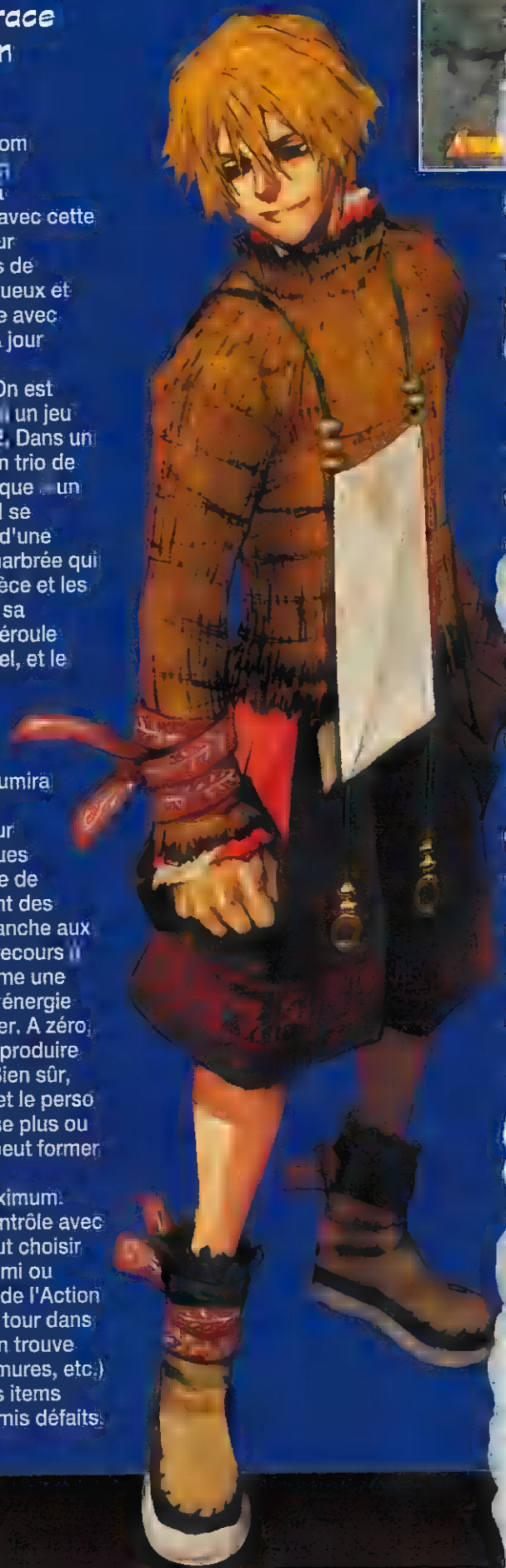


Les cinématiques font avancer le scénario.



Cette fois, From Software a déterminé à convaincre le public avec cette suite. Le développeur possède des équipes de programmeurs talentueux et nous le prouve avec une mise à jour technique importante. On est vraiment face à un jeu Playstation 2. Dans un niveau où un trio de héros s'attaque à un boss, le sol se compose d'une matière marbrée qui reflète la pièce et les

acteurs évoluant sur sa surface. Le tout se déroule bien sûr en temps réel, et le résultat est très impressionnant! Le jeu tourne toujours autour de l'utilisation de la Parumira Action, une sorte de puissance, vitale pour accomplir des attaques spéciales. Il en existe de plusieurs types, allant des attaques à l'arme blanche aux sorts magiques. Le recours à la Parumira consomme une partie d'une jauge d'énergie appelée Action Power. A zéro, on est incapable de produire une seule attaque. Bien sûr, suivant la Parumira et le perso sélectionné, on utilise plus ou moins la jauge. On peut former une équipe de trois personnages au maximum. Chaque perso se contrôle avec un bouton, et on peut choisir d'affronter son ennemi ou l'éviter. On regagne de l'Action Power en faisant un tour dans les magasins (où l'on trouve aussi des armes, armures, etc.) ou en récupérant les items laissés par les ennemis défaits.





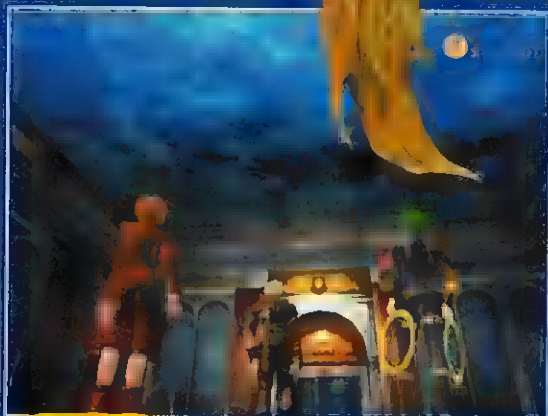
Le chemin sera souvent barré.



Un boss garde chaque fin de stage.



Il en sort de partout!



Il y a de quoi être très inquiet.

L'originalité est au rendez-vous!



Une ville désertée?



Un passage peu engageant...



ECLECTIC-MM SPRL
Rue Albert Meunier 80/82
1160 Auderghem

Tél: 00 32 2 703 02 05
Fax: 00 32 2 726 67 55
WWW.ECLECTIC-MM.COM

Toute une gamme Gameboy Color pour l'été!

NEW

Gameboy Color : Gold Pack & Silver Pack 3 en 1



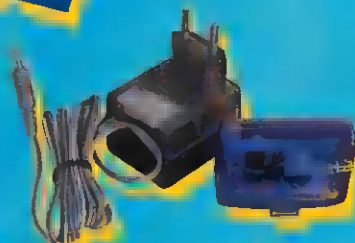
Le pack le plus sympa de l'été!
Trois produits en édition dorée
ou argentée selon le pack choisi.
Contient :

- 1 Wormlight pour jouer dans le noir
- 1 Cable Link 4 Têtes pour s'affronter entre amis
- 1 Xpress Cover Set pour changer la couleur de sa Gameboy Color rapidement et sans outil

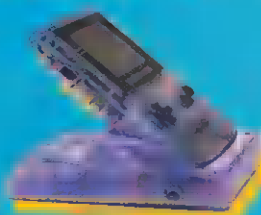
Les Wormlight OR & ARGENT
et les Cables Link 4 Têtes OR & ARGENT
sont aussi disponibles séparément.

NEW

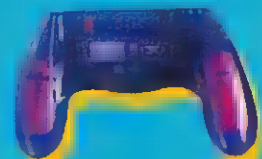
Gameboy Color : Autonomie



BATTERY PACK
Batterie ultra légère
& alimentation 2 en 1



CHARGER BOY
Chargeur de bureau
original et pratique.
Livré avec batterie
et alimentation.



**BATTERY PACK
ERGONOMIQUE**
Batterie avec poignées
ergonomiques pour confort
de jeu amélioré
& alimentation 2 en 1



**ADAPTEUR
ALLUME-CIGARE**
Permet de jouer
en s'alimentant
sur l'allume-cigare
de la voiture.

Remarque: L'alimentation peut être achetée séparément
pour jouer à la Gameboy Color sur l'électricité.

Gameboy Color: le reste de la gamme...



CABLE LINK 4 TÊTES
Permet de s'affronter
sur toutes les Gameboy.



WORMLIGHT
Permet de jouer
dans le noir.



COOL LIGHT
Nouvelle lumière
hyper originale.



RADIO BOY
Permet de capter
les ondes FM
sur Gameboy.



HIP CLIP
Clip astucieux s'accrochant
à la ceinture.
Idéal pour transporter
sa Gameboy Color.



ARCADE STATION
Boîtier pour transformer
la GBC en véritable
mini borne d'arcade.

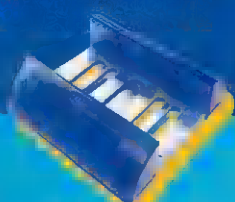


GRAPHIC MON
Les signes zodiacaux
à la mode Graphic Kit.
Autocollant 3D lavable
et décollable.

La gamme PS2



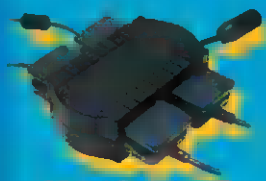
Extreme Pad
Manette 100%
analogique



Extreme Stand
socle vertical
ajustable en largeur



Télécommande
NOUVEAU MODÈLE
compatible avec consoles
JAP, USA et PAL
Switch pour sélectionner
l'origine de la console.



Multitap 2
Quadripieur
pour la PS2



Câble Super RGB
Cable RGB Audio spécifiquement
créé contre les écrans verts pour
la lecture des films DVD.



Câble SVHS
Permet d'améliorer
l'image

La gamme PS & PSone



Smart Joypad
Le célèbre adaptateur
de manettes PS sur PC.



Manette
Standard
Design légal
et ergonomique

Manette
Standard
Design légal
et ergonomique



Et toute une
gamme de câbles...



Memory Card
1M & 2M



Scan Line
Enhancer
La célèbre
cartouche
de triche



Les produits chauds sur Dreamcast



Dream Connector
2 en 1

Adaptateur clavier
ou souris PC
sur Dreamcast



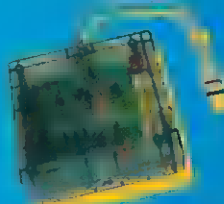
D.C. Mouse
La solution la moins chère
pour piloter la Dreamcast
à la souris



Twin Pack
Pack promotionnel contenant
une manette vibrante Shockpad
et une carte mémoire 4 mégas
à un prix devant toute concurrence.



Real Gun
Elingue ultra léger
avec vibreur interne
et d'une forme
ressemblant
à un pistolet réel



VGA Box
Adaptateur de console
Dreamcast sur moniteur PC
pour une image haute-résolution



Et aussi...
Des cartes mémoires



Une gamme de câbles

Vos Avantages

- Gamme complète plus de 60 références sur toutes les consoles
- Import direct d'usines
- Stocks permanents
- Facilités de paiement**
- Qualité de fabrication & garantie 1 an
- Packagings optimisés pour faciliter la mise en rayon (multi-lingue, code barre, blister-scellé)
- Envois quotidiens dans toute l'Europe

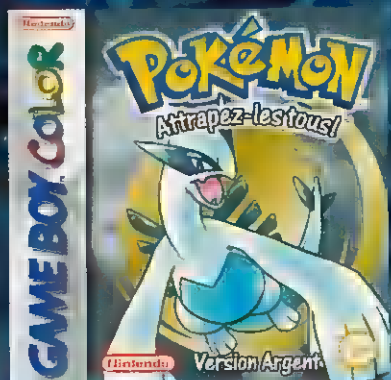
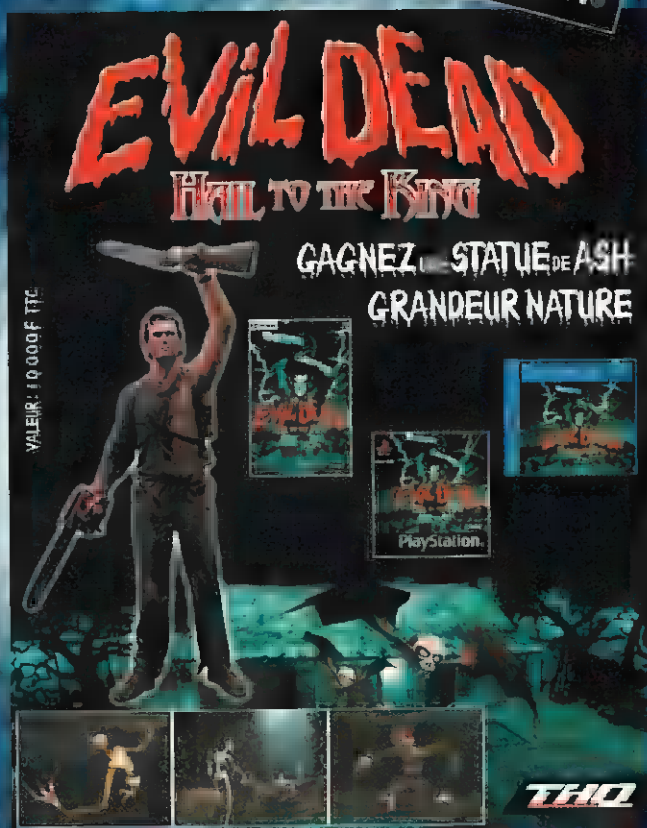
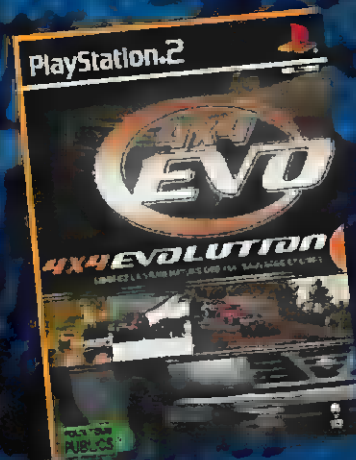
Eclectic-vg.com
NEW LOOK
**PASSEZ
COMMANDE
SANS STRESS.
APRES LA
FERMETURE
DU MAGASIN!**

- Site 100% dédié aux professionnels.
- Gestion des commandes automatisée.
- Gestion des tarifs dégressifs par quantités.
- Gestion Franco port.
- Gestion dynamique de l'état des stocks.
- Traitement de commande en 24 H & Suivi possible.
- En ligne courant Mai...

STRATA GAMES

LE JEU VIDÉO AUTREMENT.....

En vedette
ce mois ci...



04 STRATAGAMES MANOSQUE
Tél. 04 92 84 20
05 STRATAGAMES BRIANCON
Tél. 04 92 20 39 43
06 STRATAGAMES CAGNES / MER
Tél. 04 93 22 55 21
06 STRATAGAMES NICE
Tél. 04 93 71 55 71
06 STRATAGAMES GRASSE
Tél. 04 93 40 88 16
10 STRATAGAMES TROYES
Tél. 03 25 73 67 29

13 STRATAGAMES MARSEILLE 8 AVENUES
Tél. 04 91 34 45 00
13 STRATAGAMES MARSEILLE CASTELLANE
Tél. 04 78 96 75
13 STRATAGAMES MARSEILLE ENDOUME
Tél. 04 91 31 04 62
13 STRATAGAMES MARSEILLE MAZARGUES
Tél. 04 91 40 32 43
13 STRATAGAMES MARSEILLE ST BARNABE
Tél. 04 91 85 22
13 STRATAGAMES PORT DE BOUC
Tél. 04 42 06 30 92
13 STRATAGAMES GARDANNE
Tél. 04 42 65 82 85

13 STRATAGAMES CHATEAURENARD
Tél. 04 90 02
13 STRATAGAMES CHATEAUNEUF LES MARTIGUES
Tél. 04 42 40 47 33
13 STRATAGAMES MARTIGUES
Tél. 04 42 40 47 55
13 STRATAGAMES LA CIOTAT
Tél. 04 42 98 02 88
30 STRATAGAMES BAGNOLS
Tél. 04 66 39 15 70
30 STRATAGAMES LES ANGLAIS
Tél. 04 32 70 00 11

34 STRATAGAMES LUNEL
Tél. 04 67 91 00 15
42 STRATAGAMES FEURS
Tél. 04 77 26 54 38
42 STRATAGAMES ROANNE
Tél. 04 77 70 48
83 STRATAGAMES TOULON GRAND VAR
Tél. 04 94 01 75 50
STRATAGAMES STE MAXIME
Tél. 04 94 43 95 98
83 STRATAGAMES SIX FOURS
Tél. 04 94 88 63

83 STRATAGAMES SOLLIES PONT
Tél. 04 00 13
83 STRATAGAMES HYERES CENTRE
Tél. 04 94 48
STRATAGAMES HYERES CENTR'AZUR
Tél. 04 94 16
83 STRATAGAMES ST RAPHAEL
Tél. 04 94 74 23
STRATAGAMES PERTUIS
Tél. 04 90 74
84 STRATAGAMES CAVAILLON
Tél. 04 90 39 52

VPC TÉL : 04 93 02 19 04

3615 STRATA'GAMES

NEWS



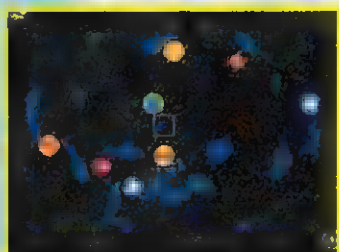
Le catalogue de la PS2 s'étoffe petit à petit de jeux originaux et plus ou moins prometteurs. A commencer par Gift (en illustration ici), et bientôt Baldur's Gate Dark Alliance. Enfin, dans le domaine du sport, une discipline pas bien représentée prépare son grand retour : le rugby !

VIEUX

■ **BATMAN.** Batman of the Future sera aussi adapté sur PS2 par Ubi Soft. En voici une première image.

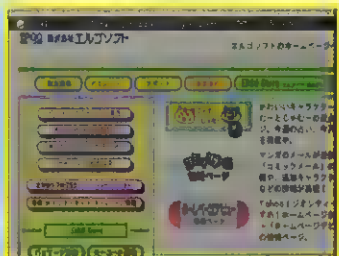


■ **MSX.** Les Japonais sont vraiment surprenants. La presse PC a couvert la sortie prochaine d'un nouveau jeu: MSX. Oui, vous avez bien lu, le jeu s'appelle bien MSX, le nom de la machine des années quatre-vingt (mais qui n'a rien à voir). Ce jeu est une sorte de puzzle 2D sans prétention, pas révolutionnaire pour un sou, et qui ne coûte que la petite



somme de 700 yens (environ 40 francs), prévu pour la fin avril. Comme quoi, il n'y a pas besoin d'en mettre plein la vue pour se faire remarquer...

■ **ERGO.** Au Japon, Ergo vient de lancer un navigateur Playstation 2. En effet, les premiers modèles pour la console sont enfin disponibles.



BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE

L'aventure à la D&D



Baldur's Gate enfin sur console... C'est la grande nouvelle annoncée par Interplay, l'un des éditeurs PC les plus féconds du moment. Ce jeu d'aventure déjà culte prépare sa conversion prochaine sur Playstation 2.

Baldur's Gate et les consoles, c'est une longue histoire. Colossal, l'univers de ce jeu d'aventure, inspiré du jeu de rôles Donjons et Dragons, avait déjà conquis les joueurs PC. Le premier volet de Baldur's Gate aurait dû être initialement optimisé avant son adaptation sur Dreamcast, puis Playstation. Mais, il en sera autrement. Le temps passant, ce ne sera plus le premier volet qui sera adapté, mais bel et bien un épisode inédit, et sur Playstation 2, et non plus sur Dreamcast et Playstation.

A D&D de débutants

Non content d'être complètement inédit, Baldur's Gate Dark Alliance s'illustrera aussi dans un genre nouveau. Au placard, le jeu d'aventure traditionnel tels que ceux que nous

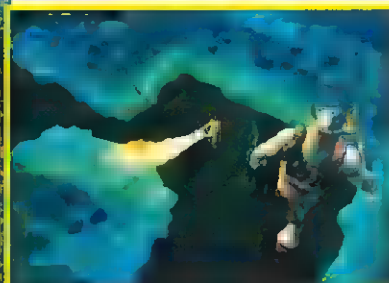
connaissions jusqu'à présent, avec un groupe de personnages à soigner, et des combats ô combien compliqués à gérer. Sur PS2, Dark Alliance honorer le genre action-aventure 3D, un peu à la Diablo, un peu à la Zelda, avec le personnage vu en 3D isométrique. L'action fera plus appel au bourinage et demandera moins d'organisation que le jeu original. Tout se déroulera en temps réel; la sélection des sorts et des actions devrait être moins compliquée. Par contre, l'aspect expérience et nouvelles aptitudes à gagner au fil des niveaux sera conservé. Donc,



contrairement aux autres Baldur's Gate, il ne sera pas nécessaire de maîtriser les règles du jeu de rôles pour profiter de Dark Alliance.

A D&D à la sauce PS2

Avec la puissance de la Playstation 2, les développeurs Snowblind, fiers de leur bébé, nous promettent des effets spéciaux époustouflants: fumée, brouillard, désintégration de monstres... De plus, les moments clés du scénario seront agrémentés de nombreuses scènes cinématiques en qualité DVD. Quant à la musique, on peut s'attendre à de savants mélanges entre sonorités médiévales et "transnew-age-pour-jeunes-branchés". Avis aux mélomanes! En conclusion, Baldur's Gate Dark Alliance ne sera donc pas la simple adaptation d'un hit PC qu'on connaît déjà sur le bout des doigts. Grâce à cet épisode complètement inédit, la PS2 étoffera sa ludothèque d'un titre phare, qui palliera son manque en jeux d'aventure de qualité. Enfin, pour l'instant, nous ne savons pas encore s'il sera exclusif à la PS2...



RYAN GEITHMAN DIT TOUT!

Ryan Geithman, programmeur et co-directeur de Snowblind Studios, a accepté de répondre à nos questions à propos du jeu Baldur's Gate Dark Alliance. Snowblind Studios est une jeune société de développement, créée en automne 1997, par Ryan Geithman et Bryan Sostrom. Basé à Washington, Snowblind a déjà à son actif Top Gear Overdrive ainsi que Top Gear Hyper-Drive sur N64, pour le compte de Kemco.

C+ : Baldur's Gate sur Playstation 2 est un gros projet. Quelle a été votre réaction quand vous avez appris que vous alliez travailler sur un des titres PC les plus populaires de ces dernières années ?

Ryan Geithman : Nous travaillions déjà sur le moteur d'un épisode de Baldur's Gate, et Black Isle (la division jeux d'aventure d'Interplay) nous a proposé l'idée. Cela nous a semblé être une expérience intéressante.

C+ : Avez-vous bénéficié de beaucoup de liberté dans votre travail ? Est-ce que Interplay (l'éditeur) et Bioware (les développeurs du premier volet sur PC) se sont immiscés dans le projet ?

RG : Nous avons eu une liberté complète dans ce que nous faisons, du moment que nous respectons le monde de Dungeons & Dragons, ainsi que les règles des Royaumes Oubliés. Les versions PC de Baldur's Gate et cette version Playstation 2 ont des contextes, des chronologies et des personnages différents, ainsi que des histoires distinctes. Nous avons donc pu créer notre propre jeu, qui ne copie pas les titres PC.

C+ : Est-ce que vous jouez au jeu de rôles Dungeons & Dragon ?

RG : J'y ai joué quand j'étais plus jeune. J'ai aussi joué à tous les titres PC qui s'en inspirent, comme Pool of Radiance, Eye of the Beholder, et, bien sûr, tous les titres de Baldur's Gate, Icewind Dale.

C+ : Est-ce qu'il y a des aspects du jeu de rôles original que vous aimiez, mais qui n'ont pu être intégrés dans Baldur's Gate Dark Alliance ?

RG : Oui, par exemple, les nouvelles règles de combat de la troisième édition pour les combats rapprochés [NDLR : Dark Alliance sera le premier jeu vidéo à

inclure des règles Advanced Dungeons & Dragons 3^e édition]. Nous n'avons pas pu intégrer les aspects papier et stylos, choses qui n'auraient pas été possibles dans un jeu d'action rapide. Nous aurions aimé introduire d'autres classes de personnages, plus de magies, plus de compétences, etc. Mais, l'équipe de développement était vraiment réduite (12 personnes), et le temps nous a manqué.

C+ : Quelles sont les caractéristiques dont vous êtes le plus fier ?

RG : Eh bien, je pense que nous sommes le plus fiers de l'aspect graphique du jeu sur PS2, surtout avec le court délai que nous avons eu pour le réaliser et le peu de gens qui compose l'équipe de développement.

C+ : Et qu'est-ce que vous n'avez pas aimé dans le jeu ?

RG : Je n'aime pas le fait qu'il ne soit pas encore fini...

C+ : Et quels sont vos prochains projets ?

RG : C'est un secret. Mais, je peux vous affirmer que ce ne sera pas un jeu de course!

Propos recueillis par l'honorable Gia.



BUSINESS

■ SEGA ET BIGBEN. Sega a certes annoncé l'arrêt de la Dreamcast pour mars. Néanmoins, le constructeur a choisi un gros distributeur en France pour continuer à commercialiser sa console, les accessoires et les jeux. Et ce n'est pas le plus petit: il s'agit de Bigben. Et pendant ce temps-là, l'équipe de Sega France se réduit comme une peau de chagrin.

■ SEGA LE TROUBLE-FÊTE. Après avoir annoncé ses nombreux développements pour la Playstation 2 de Sony, voilà que Sega joue encore les trouble-fête, en s'alliant avec Microsoft. Malgré un certain contentieux avec le géant américain, datant de l'époque du système d'exploitation Window CE pour la Dreamcast, Sega a quand même accepté de développer des jeux pour la Xbox. Parmi les onze titres prévus, quatre adaptations des hits de Sega ont été annoncées: une nouvelle version de Sega GT (testée sur DC dans C+ 108 - 88 %), une variante de Jet Set Radio (testée sur DC dans C+107 - 93 %). Et surtout Gunvalkyrie et Panzer Dragoon (testés sur Saturn dans C+ 42 - 95 % et C+ 54 - 97 %)! Ce dernier titre, qui avait conquis une armée de fans (dont l'honorable Gia) sur Saturn, n'avait pas encore été adapté sur Dreamcast. Sega annonce donc son grand retour sur Xbox. Voilà une nouvelle qui va donner un peu de souci à Sony. Et pour plus de détails sur ce sujet, reportez-vous au reportage de Kagotani san sur le lancement de la Xbox au Japon (page 8 de ce numéro).

■ NTT. Microsoft continue à trouver des parrains pour son petit bébé, la Xbox. Pour le jeu en ligne, chez nos amis japonais aux petites mains et aux petites touffes, Gros Billou s'est assuré les talents de NTT, le numéro un des télécommunications au Japon, pour la mise en place d'un service de jeu en ligne à haut débit pour la Xbox.

GORE

■ **CONNECTIX.** Après une tempête de procès entre Connectix et Sony, les deux sociétés sont parvenues à un accord. Pour rappel, Connectix avait mis en vente Virtual Game Station, un logiciel d'émulation de la console PlayStation, permettant de jouer à des jeux PS sur Mac ou sur PC, et ce, sans demander la permission à Sony. Aujourd'hui, Sony ■ racheté la technologie à Connectix, imposant ainsi son autorité sur l'exploitation et l'utilisation de Virtual Game Station. La commercialisation de cet émulateur se fera donc selon les termes voulus par Sony. Néanmoins, les versions actuellement disponibles resteront en vente jusqu'en juin 2001. Après cette date, tout dépendra de l'humeur du Japonais...

■ **BLOOD OMEN II.** Legacy of Kain : Blood Omen II sortira sur PS2 fin 2001. Nous retrouverons donc Kain, qui se réveille deux cents ans après sa défaite contre Lord Seraphan et se retrouve dans un monde nouveau, dont les villes sont dotées d'une architecture mélangeant médiéval et urbain moderne. On nous promet déjà plus de cent personnages et ennemis, des scènes d'action à la cinéma de Hong Kong, des effets spéciaux à tout va et bien sûr, de nouvelles magies et pouvoirs démoniaques.



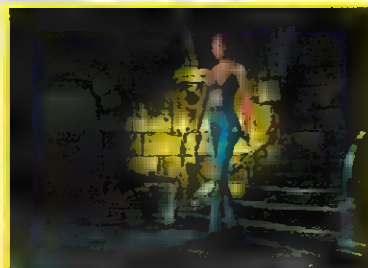
ALONE IN THE DARK 4 : THE NEW NIGHTMARE

Deux dans la nuit



L'ancêtre des survival-horror va revenir sous peu. Infogrames, instigateur des premiers épisodes d'Alone in the Dark qui tournaient sur les micros de l'époque, a confié ce quatrième volet à un studio parisien, du nom de Darkworks.

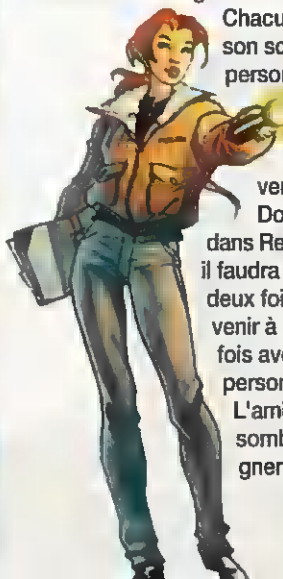
Après le passage de Resident Evil, Parasite Eve et Silent Hill, regagner le cœur des joueurs ne sera pas une tâche facile, tant la barre ■ été placée haute. Antoine Villette, un des boss de Darkworks en est bien conscient. De plus, reprendre le flambeau des volets précédents, allumé par l'illustre Frédéric Raynal (Toy Racer), relevait le challenge encore d'un ton. Mais, nos doutes ont été gommés après que nous avons vu l'immense travail accompli par nos Parisiens. Alone in the Dark : The New Nightmare n'aura pas de mal à faire carrière.



Deux en un

L'introduction, en images de synthèse d'une qualité grandiose, nous plonge rapidement dans l'ambiance glauque du jeu. Vous avez le choix ensuite entre deux personnages : Aline Cedrac ou Edward Camby. La première a l'allure d'une jolie scientifique à la recherche de son père. Le second se targue d'être un chasseur de démons, désireux de venger un de ses potes.

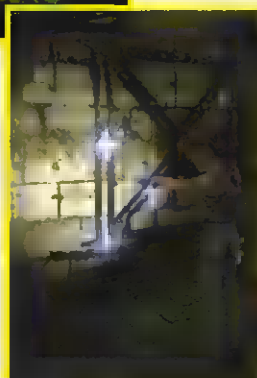
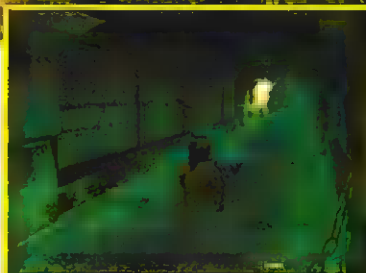
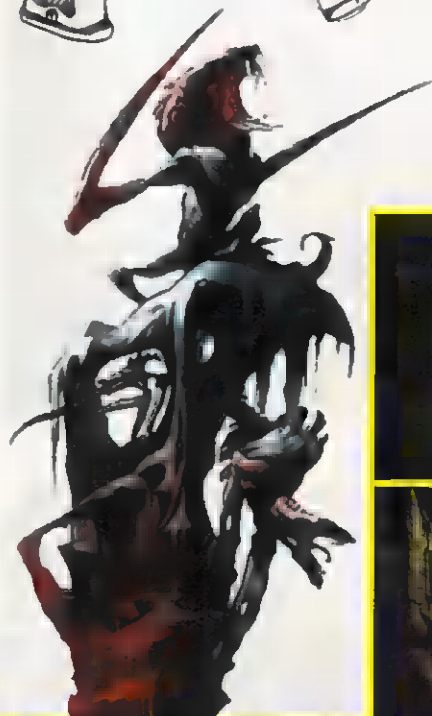
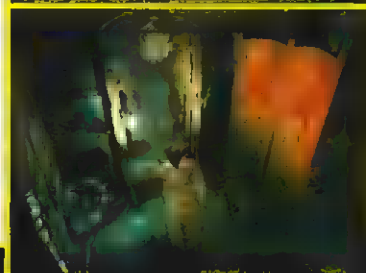
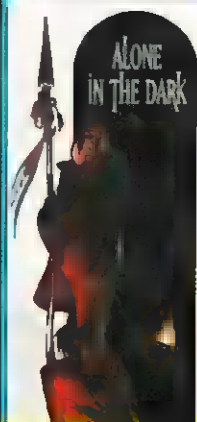
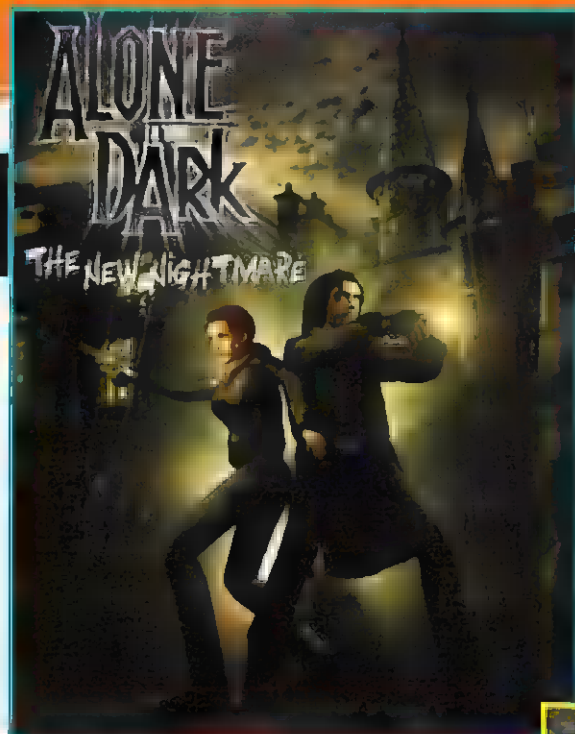
Chacun a donc son scénario personnalisé, dans des lieux souvent différents. Donc, comme dans Resident Evil 2, il faudra finir ■ jeu deux fois pour en venir à bout, une fois avec chaque personnage. L'ambiance très sombre n'épargnera pas votre



cœur, utilisant les ficelles désormais connues du genre. Musiques obscures, monstres pas beaux, bruitages angoissants : Darkworks a sorti la grosse artillerie.

Resident Evil-like

Enfin, malgré toutes ses qualités, on ne pourra s'empêcher de penser à ■ série des Resident Evil, notamment au vu de la configuration des boutons, quasiment identique. Toutefois, la deuxième commande analogique contrôle la torche électrique d'Edward Camby. Cette dernière est une trouvaille géniale, car elle permet de conserver le suspense dans les pièces à explorer. Certains monstres sont sensibles à sa lumière, et ainsi, réagissent différemment. Alone in the Dark : The New Nightmare sera sûrement à la hauteur des titres précédents, mais il reste à découvrir s'il sera assez bon pour détrôner ses rivaux actuels. En tout cas, poussons d'ors et déjà un grand "Cocoricó !" de joie, pour cette superproduction française, qui s'annonce comme un titre de qualité.



AMEN

■ **SEGA EN DEUIL.** C'est avec une très grande tristesse que nous avons appris le décès de Isao Okawa. Le PDG de Sega a été victime d'une crise cardiaque ce 16 mars 2001. Né en 1926 à Osaka, ce personnage emblématique de Sega avait atteint l'âge honorable de 75 ans.



■ **COURSE.** Il n'y a pas que Gran Turismo ou Moto GP en matière de course ! La PS2 accueillera en juin une nouvelle discipline : la course de quad. Vous savez, ce sont ces engins à quatre énormes roues, que l'on monte à califourchon, et qui peuvent facilement se déplacer sur des terrains boueux et neigeux. ATV Offroad offrira plus de 20 circuits ainsi que la possibilité de faire évoluer sa machine. A part les championnats et les courses simples, il y aura aussi des épreuves de cascade. De plus, la bande-son sera aussi trash que les courses, avec la participation de groupes comme Anthrax, Alice In Chains, Soundgarden et Primus. Voilà de quoi décoiffer...

■ **CYPRIEN EN RETARD.** Le très prometteur Evil Twin : Cyprien's Chronicles d'Ubi Soft est encore repoussé ! Vu lors du salon de l'E3 l'année dernière (voir C+ n° 101), ce jeu de plate-forme/action/aventure en 3D est toujours prévu sur Dreamcast et Playstation. Le titre ne sortira que courant septembre, pour des raisons de "peaufinage". Prenons donc notre mal en patience...

DANGEREUX

■ **RAYMAN.** A peine sortie, la GBA peut se targuer d'être actuellement la chouchoute des éditeurs. Prochain gros titre français : Rayman Advance. Il s'agira, ni plus ni moins, de l'adaptation de la première version de Rayman sortie aux débuts de la Playstation ! La prouesse technique est de taille. Doté d'un graphisme magnifique, le jeu accompagnera la sortie de la console en France, c'est-à-dire le 22 juin 2001.



■ **PROFONDEUR.** La communication de Conker's Bad Fur Day semble bien partie pour être aussi choquante que celle retenue pour les Etats-Unis. Voici ce que l'éditeur THQ a envoyé à la rédaction pour nous prévenir de la sortie de ce jeu franchement pas "politiquement correct". Sur le tract, on peut lire : "Vous avez envie de me tester en profondeur ?", et

un peu plus bas : "Alors couvrez-vous bien, j'arrive !", le tout accompagné d'un préservatif... Si ce n'est pas de la provocation ça...



« VOUS AVEZ ENVIE DE ME TESTER EN PROFONDEUR ? »



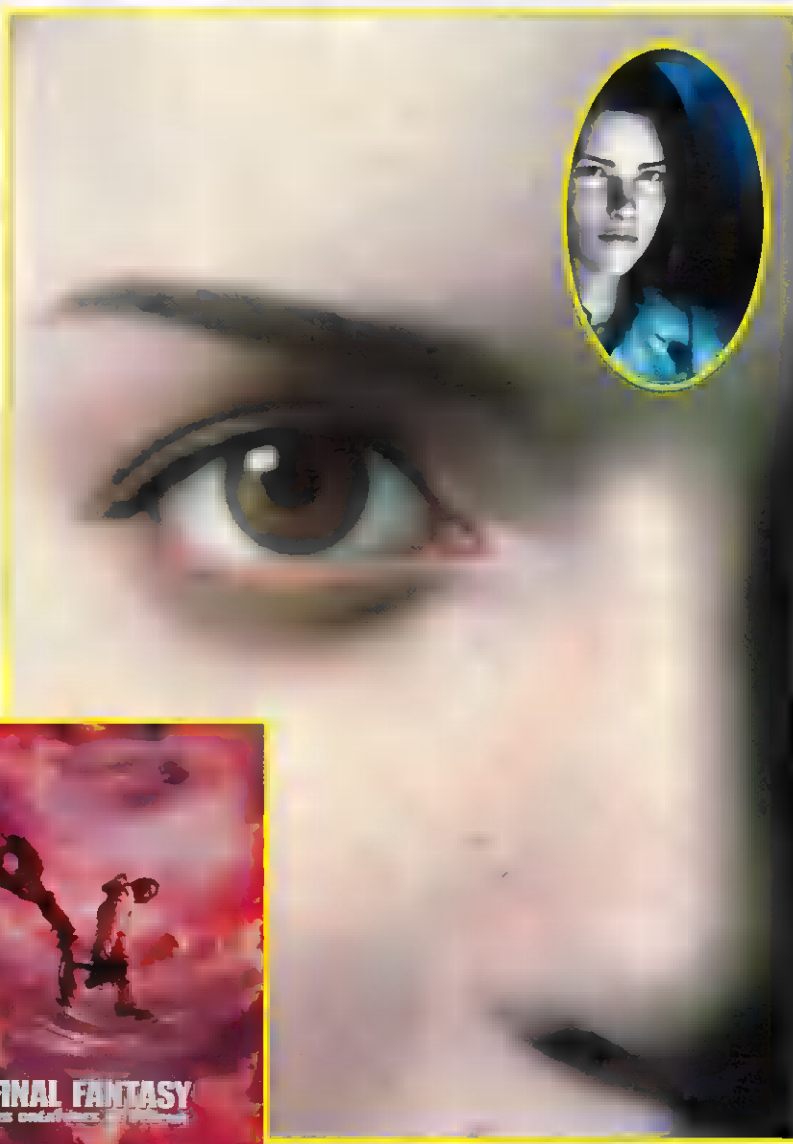
■ **MISSION IMPOSSIBLE.** Infogrames gobe les grosses licences en série. La dernière en date est Mission Impossible 2, le film avec Tom Cruise, réalisé par John Woo. Prévu pour l'automne 2002, le jeu sortira sur PS2 et Xbox.

FINAL FANTASY : LE FILM

Les créatures de l'esprit

De source désormais sûre, nous pouvons vous donner des détails sur le film qui devrait faire sensation lors de sa sortie en France cet été : "Final Fantasy". L'histoire se déroule en 2065. La Terre est ravagée et dominée par de mystérieux extraterrestres. Les humains luttent donc pour leur survie. Aki, une jeune scientifique, se lance dans la reconstitution du rythme spirituel, seule arme capable de chasser une bonne fois pour toutes les méchants envahisseurs. Intégralement en images de synthèse, ce projet aurait demandé plus de travail que pour "Toy Story" de Pixar, référence du genre. En effet, d'après Hinobu Sakaguchi, "c'est la première fois que nous avons affaire à des héros humains représentés en images numériques. Avec Final Fantasy, des créatures de l'esprit – les acteurs virtuels – deviennent une réalité".

Et il est vrai qu'au vu d'Aki, l'héroïne, on pourrait croire au premier coup d'œil que nous avons affaire à une actrice réelle. Le degré de détail et de réalisme est assez impressionnant. Des effets de lumière au déplacement des cheveux, tout semble naturel. Voilà maintenant deux ans que 250 personnes travaillent en secret sur ce long métrage. Nous ne manquerons pas de vous en reparler au moment de sa sortie...



INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER

Ce jeu de foot est une grosse surprise de la part de Taito. Alors que Toxic s'extasie encore sur Winning Eleven 5, cet autre japonais s'essaye au genre sur PS2. Graphiquement, le jeu est vraiment très soigné, avec une finesse engageante. D'ailleurs, on reconnaît bien la tignasse d'Emmanuel Petit sur le terrain. Les angles de caméra copient les prises de vue des retransmissions télé. Reste à savoir si le jeu battra la référence du moment en terme de jouabilité.



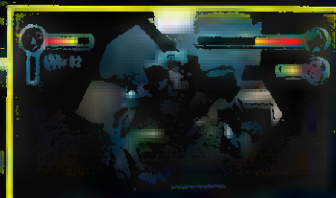
SPIDERMAN



Testé dans sa version Playstation dans le C+ 104 (85 %),

Spiderman n'a pas été abandonné sur Dreamcast, contrairement à beaucoup de jeux prévus sur cette console. Neversoft, qui s'est déjà exercé dessus avec les Tony Hawk's Pro Skater, est bien décidé à nous pondre un jeu au moins aussi bien que sur PS. Le principe restera le même,

à savoir un jeu d'action 3D, dont le design reste fidèle au comics de l'homme-araignée. Si l'envie de marcher sur les murs ou de tisser vous démange, réjouissez-vous, car ce jeu arrivera prochainement !



CHAMPIONS

■ 10 MILLIONS DE PS2.

Lancée le 4 mars 2000 au Japon, Sony a annoncé, non sans fierté, le nombre de PS2 vendues dans le monde : 10 millions. Comparé aux ventes de Playstation, ce chiffre correspond à peu près au triple sur la même durée. La répartition arrêtée au 23 mars est sans surprise : 4,65 millions au Japon, 2,76 millions en Amérique du Nord, et enfin, 2,63 millions en Europe et autres territoires PAL. Il reste encore du chemin avant de rattraper les 80 millions de Playstation vendues...

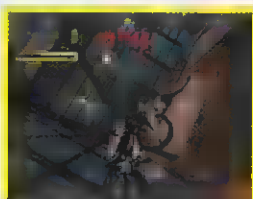
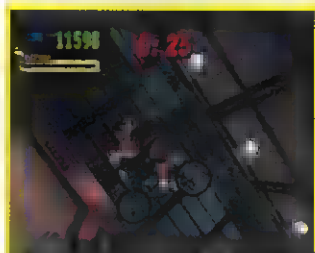
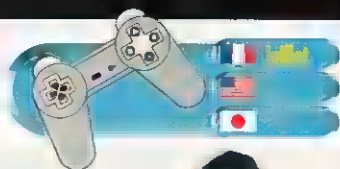
■ ENCORE UN CHAMPION.

Activision adore les jeunes gens bronzés, branchés et musclés. Après Tony Hawk, Mat Hoffman et Kelly Slater, le prochain sur la liste du chasseur de têtes Activision s'appelle Shaun Palmer, champion de snowboard.

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

Le tour de Mat

Après de nombreux retards, Activision semble bien décidé à sortir Mat Hoffman's Pro BMX sous peu. Par rapport aux versions déjà vues, le jeu a gagné en finesse d'affichage, mais on ne peut s'empêcher de penser à Tony Hawk's Pro Skater, tant au niveau de la maniabilité que du type de jeu. Par contre, les figures sont un peu plus difficiles à réaliser (et à cause de la forme complexe du vélo, elles ont demandé plus de temps pour l'animation). De plus, Activision s'est démené cette fois-ci pour signer quelques groupes dont la musique colle à l'ambiance jeune et branchée du jeu : B52's, Jurassic 5, Stone Roses, Fluke et Face to Face, pour ne citer qu'eux. Rien que ça !



EXTRAIT DES MINUTES DU GREFFE DE LA COUR D'APPEL DE VERSAILLES

Par arrêt en date du 11 mai 2000, devenu définitif, la 9^{ème} CHAMBRE DE LA COUR D'APPEL DE VERSAILLES A COMDAMNE : **NEGAB Amine**, en sa qualité de gérant de la société **VIRTUA CENTER**, sise 60, avenue de la Marne à **ASNIERES** (92), demeurant 8, rue Louis Castel à **GENNEVILLIERS** (92230),

A la peine de 10 mois d'emprisonnement avec sursis et mise à l'épreuve pendant deux ans avec obligation d'indemniser les victimes, une amende de deux cent mille francs (200.000 F), la fermeture du magasin sis 60, avenue de la Marne à **ASNIERES** (92) pendant 5 ans et la confiscation des scellés.

COMME COUPABLE DE : Débit, exportation ou importation d'ouvrages contrefaits, délits commis en 1998 et 1999 à Asnières sur Seine.

A ORDONNE LA PUBLICATION DE LADITE DECISION, PAR EXTRAITS, dans "CONSOLES PLUS", "PLAYSTATION" et "LE PARISIEN EDITION DES HAUTS DE SEINE".

VU AU PARQUET GENERAL.

P/LE PROCUREUR GENERAL.

POUR EXTRAIT CERTIFIE CONFORME.

P/LE GREFFIER EN CHEF.

GROS GUNS

■ **STALAG 13.** Jouant toujours sur le tableau de l'originalité, Codemasters continue de nous étonner par ses choix. Après Music (aussi appelé MTV Music Generator) et World Championship Snooker, le prochain titre de l'éditeur anglais s'appellera Prisoners of War. Et, comme son nom l'indique, le jeu vous mettra dans la peau d'un... prisonnier de guerre, dont le but sera de s'évader de sa cage. L'action se situe en 1941, dans quatre camps allemands. Vous jouerez les rôles d'officiers anglais, français, hollandais et américain.



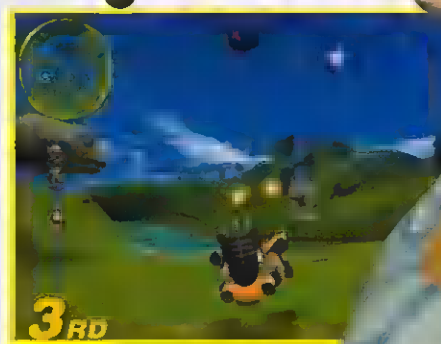
■ **PROMO.** Si vous n'avez pas encore découvert la série des Tomb Raider, c'est le moment de sauter sur l'occasion. Eidos propose depuis le 30 mars un pack contenant les troisième et quatrième volets, pour la modique somme de 99 francs. C'est la grande braderie !



STAR WARS : SUPER BOMBAD RACING

Petit Jedi

A peine Star Wars : Starfighter est-il sorti sur PS2, que Lucas Arts réattaque avec une autre adaptation de "La Menace fantôme". Il s'agit cette fois-ci d'un jeu de course délirant, avec comme pilotes des personnages tirés de "Episode One". Au nombre de huit, nos héros ont attrapé une maladie typiquement nipponne dénommée SD, c'est-à-dire Super Deformed. Ratinés avec des grosses têtes, les méchants – tel Darth Maul – comme les gentils – tel Anakin Skywalker – deviennent mignons à croquer. Hormis ces méga-stars, on retrouvera Jar Jar Binks, Obiwan Kenobi, Boss Nass, la Reine Amidala, Yoda et Sebulba, qui auront droit eux aussi à ce traitement original. Sinon, le jeu ne se démarquera pas vraiment de Crash Team Racing et autres Mario Kart (avec son lot de bonus et de délires),



sauf qu'il sera l'un des premiers du genre à atterrir sur PS2. Les nombreux circuits reprennent les décors du film : on y trouve donc notamment le tracé de la course de modules et le monde sous-marin de Jar Jar Binks.



XTREME G3

A ccablé se lance à corps perdu dans le développement de jeux PS2 et adapte une par une ses séries les plus connues. Les deux premiers Xtreme G, sortis à l'origine sur N64, se présentent un peu comme les concurrents directs des WipeOut. Eh bien, pour une fois, les deux

titres se concurrenceront de front sur la même console, avec la sortie prochaine de leurs suites respectives. En effet, ces deux courses futuristes à vitesse supersonique, tournant sur des circuits torsadés et défiant les lois de la gravité, musique techno en prime, sortiront à peu près en même temps sur PS2. Mais, dans Xtreme G3, vous conduirez des motos, donc des deux roues qui touchent le sol, et non des vaisseaux flottant sur coussin d'air. Douze machines sont prévues, et la vitesse promet d'être grisante.



ET VOUS, QUI VOUS COUVREZ ?



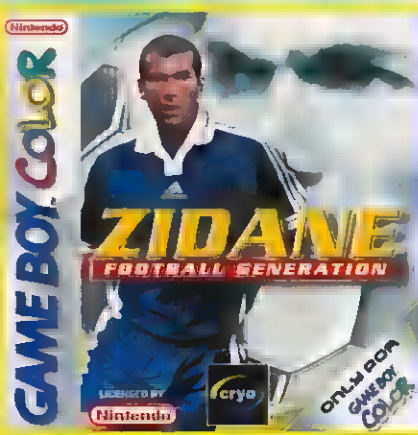
Tom Clancy's
RAINBOW SIX
ROGUE SPEAR™



© 2001 Red Storm Entertainment. All rights reserved. Red Storm Entertainment is a company of Ubi Soft Entertainment. Red Storm Entertainment is a trademark of Ubi Soft Entertainment. All other names and logos are trademarks or registered trademarks. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

CRYO

■ **ZIDANE.** Il fallait que ça arrive. Notre champion du monde, le meilleur de toute la planète, Zinedine Zidane, a prêté son nom à un jeu de football sur Gameboy. Il s'appellera Zidane Football Generation. Par Cryo, disponible fin mai.



■ **LICENCES.** Cryo a aussi raflé quelques licences juteuses. Avec Universal, Cryo a repris la licence de Woody Woodpecker, Dracula Crazy Vampire et The Mask. Bientôt trois jeux Gameboy sortiront à leur effigie.

■ **PS2.** D'autres titres sont prévus par Cryo. En majorité, ce sont des adaptations de jeux PC déjà sortis. De ce fait, Les Chevaliers d'Arthur, Zorro et Woody Woodpecker nous parviendront fin 2001. Dune, Atlantis troisième volet, Versailles II et Megarace3 sont prévus pour septembre. Enfin, Jekyll and Hyde sera disponible courant juin.

■ **NAMCO.** L'éditeur a annoncé officiellement le développement de deux jeux sur la Xbox de Microsoft, ainsi que de Moto GP 2 sur Playstation 2.

GIFT

Le cadeau des étoiles

Traditionnellement, Cryo sévissait plutôt sur PC. Mais, l'éditeur français a changé de stratégie pour s'investir massivement sur console. Il sortira cette année un gros paquet de titres sur PS2 et Gameboy. Le premier sera Gift, un nom que les joueurs PC connaissent bien.

Dessiné par Régis Loisel (auteur des BD "La Quête de l'oiseau du temps" et de "Peter Pan"), ce petit personnage rouge, qui répond au nom de Gift, vit dans un monde bien étrange. Barman de métier, Gift travaille d'arrache-pied dans un endroit bizarre appelé Game Valley. Or, malgré leurs efforts, tous les héros du département "test" de l'usine de jeux vidéo ont dû jeter l'éponge devant la difficulté d'un jeu et renoncer à l'idée de délivrer la princesse Lolita Globo. C'est donc à notre petit Gift d'entrer en scène. Cette intrigue, aussi légère soit-elle, n'est en fait qu'un prétexte pour parodier les clichés habituels que l'on trouve dans les jeux vidéo.

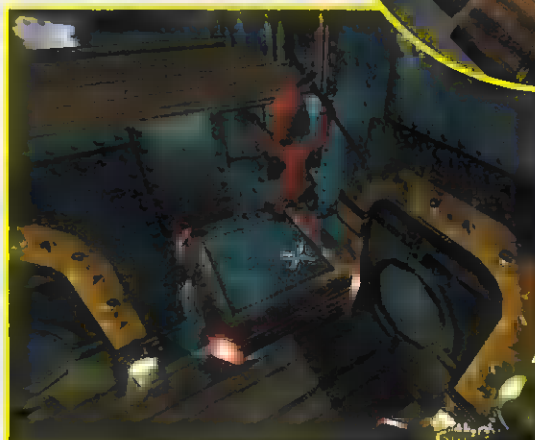
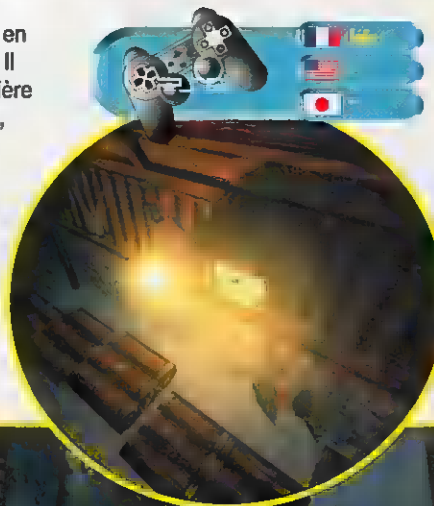
Ombres et lumières

Malgré son côté plates-formes 3D très classique, Gift réussit à innover. Le jeu ne repose pas que sur des sauts à accomplir de plate-forme en plate-forme à travers les niveaux. Il faudra intégrer la logique particulière du jeu. Armé d'un bâton magique, Gift bénéficiera de pouvoirs particuliers en passant près de pierres de pouvoir. Le bâton aspirera l'énergie nécessaire de la pierre. Selon la couleur de la pierre, le bâton pourra produire de la lumière ou scotcher les ombres des ennemis et des objets, par exemple. Tout cela a

l'air compliqué au premier abord, mais rassurez-vous, le premier niveau vous aidera à comprendre les effets des armes spéciales sur les ennemis, et les conséquences lorsque l'on vise leurs ombres.

Une nouvelle mascotte

Déjà sorti sur PC, et ayant récolté un succès mérité, Gift sur Playstation ■ gardera toutes ses qualités. Pour l'instant, les développeurs Eko optimisent la fluidité de l'animation, mais, dans l'ensemble, ■ jeu restera identique. Par contre, Eko a eu la très bonne idée d'intégrer quelques nouveautés dans cette nouvelle version. La version Playstation 2 gagne un niveau supplémentaire. Gift est donc parti pour figurer comme la mascotte de l'éditeur français Cryo, autant sur PC que sur console.



ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

La série des Monkey Island a déjà fait un malheur sur PC grâce à son humour décapant, et fait désormais partie des classiques de Lucas Arts. Chronologiquement, cette adaptation sur PS2 correspond au quatrième volet de cette saga sur PC, jamais adaptée sur console. Ce click and play

met en scène le héros Guybrush Threepwood dans un univers de pirates et de chasse aux trésors. Un peu comme dans les Chevaliers de Baphomet, et plus récemment Stupid Invaders, il faudra résoudre les nombreuses énigmes en faisant

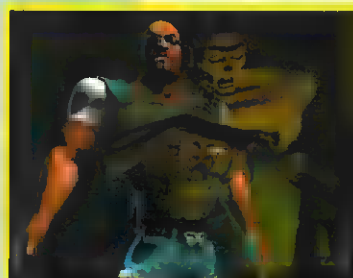
travailler son ciboulot. Le scénario mènera notre héros à la rencontre de personnages hauts en couleurs, qui balanceront des jeux de mots à deux balles ainsi que des répliques bien trouvées (le tout en français, bien sûr). Une bonne bouffée d'air frais sur PS2!!



HORREUR

■ **UN HARRY SINON RIEN.** Le phénomène Harry Potter touchera aussi les jeux vidéo. Et c'est Electronic Arts qui a raflé les droits pour adapter ce héros de la littérature enfantine sur Playstation, GBC, GBA, PS2, GameCube et Xbox. Sorties courant 2002.

■ **SHADOWMAN.** Le chaman d'Acclaim s'apprête à revenir nous hanter. Après avoir sévi sur Dreamcast, Shadowman a décidé de s'en prendre cette fois-ci à la Playstation 2. Sortie prévue courant été 2001 en France.



RUGBY

Vive les bleus !



DIl manquait encore quelques disciplines dans la gamme sportive d'Electronic Arts, dont le rugby. La lacune sera comblée dans quelques mois, avec ce titre qui respecte la tradition de la série sport de l'Américain. Le jeu bénéficie de la licence officielle, autorisant l'utilisation des véritables joueurs des équipes nationales, tels les Wallabies d'Australie, les All Blacks de Nouvelle-Zélande, et bien sûr le XV de France. Ces équipes s'affronteront dans les tournois prestigieux, comme celui des Six Nations. Les fans de ce sport d'hommes (pas pour des touffes, donc), seront ravis, car le genre ne court pas les rues. Depuis Jonah Lomu Rugby, de Codemasters, c'était un peu le désert en Ovalie.



LA CONSOLE MAGIQUE

SUPPORTS

WDC	SUPER FAMICOM	THE KING OF
REDNE	GAMEBOY COLOR	REDNE
PS2	SATURN	REDNE
FAMICOM	DREAMCAST	REDNE

NEWS

SHIGAMI JAP (PS2)
 SPAN TURISNO 3 (PS2)
 SHADOW HEARTS (PS2)
 PS ONLINE 2 JAP (TEAM)
 RICHIE 2 JAP (TEAM)

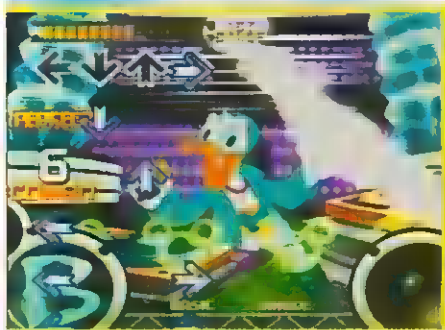
LA CONSOLE MAGIQUE
 159 RUE DOUBERT
 37000 TOURS
 TEL. 02 47 05 35 77 FAX. 02 47 05 35 46
 E-MAIL: LA_CONSOLE_MAGIQUE@LIBERTYSURF.FR

ÉDUCATION

■ GAMERS PLUS INTELLIGENTS.

Une étude d'une société de recherche anglaise, Home Office, a démontré quelque chose d'inattendu. Les jeunes qui pratiquent les jeux vidéo sont plus intelligents et moins agressifs que ceux qui ne jouent pas ! Un constat d'autant plus étonnant quand on sait depuis des années que les jeux vidéo sont la tête de Turc des lobbies puritains, effrayés par la violence véhiculée par l'univers vidéoludique. Ainsi, le rapport a constaté que les jeunes joueurs avaient davantage de chance d'aller à l'université, et, de ce fait, d'occuper des postes plus élevés dans la société. De plus, les jeux auraient des vertus calmantes, véhiculant la violence (et non pas l'extériorisant), contrairement à ce que pensent les gens qui ne jouent pas. En fait, les jeux vidéo favorisent l'esprit de compétition, c'est-à-dire, l'état d'esprit que la plupart des écoles d'élite cherchent à inculquer à leurs élèves. Alors, joueurs et joueuses de tous les pays, continuez de jouer !

■ **DANCE.** Konami continue à produire des jeux délirants, et proposera en France une nouvelle version de Dancing Stage Euromix dans les mois à venir. Bien sûr, il n'y aura pas besoin de ce dernier pour jouer à la nouvelle mouture, qui s'appellera Dancing Stage Disney. Comme le nom l'indique, les héros seront cette fois-ci tirés du monde de Disney, avec Donald, Mickey, Dingo, Tic et Tac. Pour le plus grand bonheur de Kael, ils danseront sur des musiques inspirées de leur univers, remixées à la sauce techno.



LE MANS 24 HEURES

Mans fou!



Le Mans sur Dreamcast a fait le bonheur des amateurs de courses GT. Alors, lorsque Infogrames nous a conviés à la présentation de la version PS2 dans les locaux du Team Oreca à Aix-en-Provence, c'est sans hésitation que Zano a sauté dans le train... euh non, dans un gros bolide, la Viper GTS !

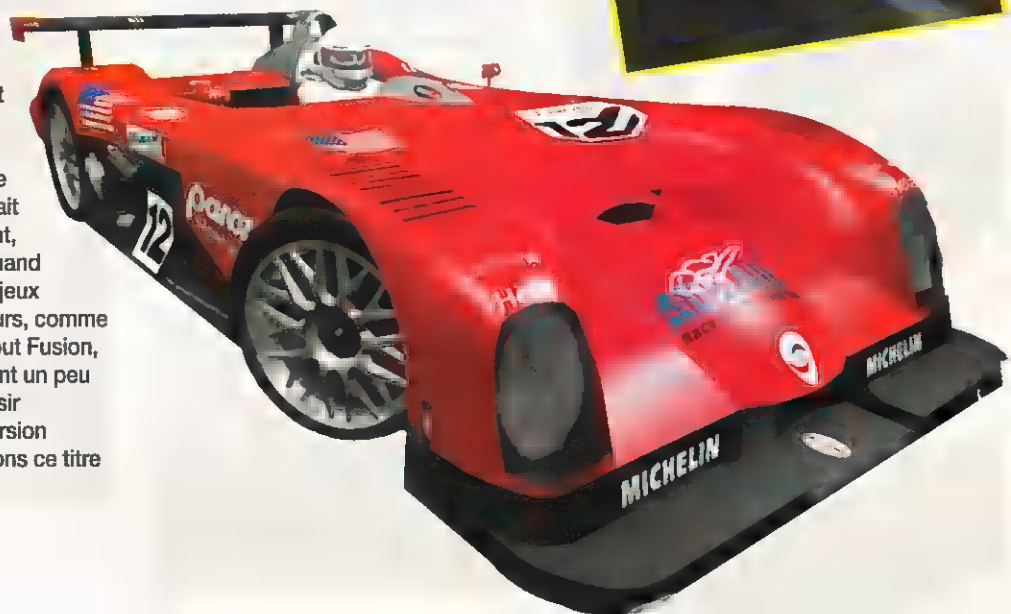
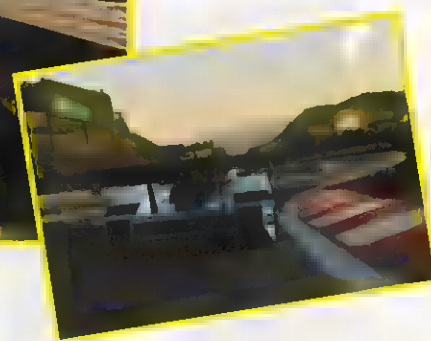
Pour ceux qui ne le savent pas encore, Le Mans n'est pas une simulation de rillettes, mais un jeu de course qui permet de piloter les voitures GT et les prototypes qui disputent la célèbre course d'endurance française, les 24 heures du Mans. Cependant, outre ce tracé mythique, une dizaine de pistes sont aussi proposées avec notamment les circuits américains.

■ 24 heures non stop !

Au chapitre des nouveautés, cette version PS2 inclura les véhicules actuels, et leur nombre a été porté à 70. Un rétroviseur ■ également été ajouté. Les arrêts aux stands bénéficient d'améliorations notables et sont vraiment bien animés. Pad en main, le pilotage se rapproche fortement de celui de la version Dreamcast. Bonne sensation de vitesse, commandes simples et efficaces, difficulté et réalisme du pilotage réglables, les bons ingrédients sont donc conservés. La course de 24 heures en temps réel est évidemment conservée ■ s'annonce tout aussi passionnante.

Une touffe de PS2

Espérons juste que les développeurs sauront tirer un peu plus parti du potentiel de la PS2, car il faut reconnaître que ce que nous avons vu était loin d'être impressionnant, mais de bonne qualité quand même. Au vu des autres jeux de course très prometteurs, comme Gran Turismo 3 et WipEout Fusion, nous restons pour l'instant un peu déçus. Mais, avec ■ plaisir que nous a procuré la version Dreamcast, nous attendons ce titre avec impatience.

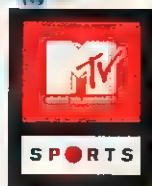


Au delà du sport



T.J. LAVIN'S

ULTIMATE



BMX

Un freestyler d'enfer

- ▶ Contrôlez un des **dix coureurs** professionnels de BMX pour tenter de devenir le champion ultime dans trois disciplines distinctes : **Dirt, Vert et Street.**
- ▶ Testez vos compétences sur **50 terrains** et tentez de maîtriser **un nombre incroyable de figures.**



⏪ 3 modes de jeu

⏪ des sauts aériens de pointe

THQ
www.thq.fr

MTV Sports names, trademarks, and logos and all related titles and logos are trademarks of MTV Networks, a division of Viacom International Inc. Game and Software exclusively licensed and published by THQ Inc. T.J. Lavin name and likeness used under exclusive license of T.J. Lavin. MTV Sports: T.J. Lavin's Ultimate BMX is a trademark of THQ Inc.

PlayStation



TOP!

■ **EXCEPTIONNEL.** Au Japon, la sortie de la Gameboy Advance a redynamisé le marché. On compte dix jeux GBA dans le top 30 des ventes du mois de mars. De ce fait, la GBA a aussi provoqué de belles gaufres pour des jeux pourtant bien partis. Ainsi, Klonoa 2 (seulement 33000, PS2) fait moins que Mr Driller 2 (42000, GBA), et Extermination (PS2) n'atteint pas la barre des 60000. La GBA, qui s'est vendue facilement à plus d'un million de pièces la première semaine, se taille ainsi la part du lion, en occupant 41,5 % du marché des softs durant la semaine de son lancement. Bizarrement, ChuChu Rocket! n'est pas classé dans ce top. Il faut dire que Sega, par prudence, a choisi d'en limiter la distribution, avant d'avoir mesuré le succès de la GBA. Quant à la Dreamcast, elle enregistre une hausse de 14,7 % de ses ventes grâce à l'effet Sakura Taisen 3.

■ **TOP DES MEILLEURES VENTES SUR GBA AU JAPON (MARS).**

- 1 - Super Mario Advance
- 2 - F-Zero
- 3 - Power Prokun 3
- 4 - Yugio
- 5 - Kuri Kuri Kuririn
- 6 - Rockman EX
- 7 - Mr Driller 2
- 8 - Napoleon
- 9 - Dracula
- 10 - Konami Wai Wai Racing

■ **PROMO.** Grande braderie chez Infogrames. L'éditeur français étoffe sa gamme bon marché "Best of". N-Gen, Army Men Lock'n'load, Army Men Omega Soldier, V-Rally 2, et bientôt Les Cochons de guerre et Driver, seront disponibles pour 99 F chacun.

■ **TIME CRISIS.** Le vrai Time Crisis 2 (et donc pas Project Titan, testé dans C+ 111 - 83 %) va être adapté sur Playstation 2. Cet épisode s'était déjà illustré en arcade grâce à un excellent mode 2 joueurs en coopération. Namco a l'intention de sortir un Guncon USB pour la PS2 à cette occasion.

CONKER'S BAD FUR DAY

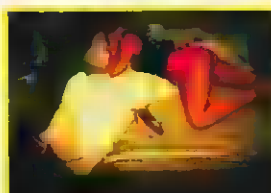
Consoles pub!

Avant d'atteindre le territoire français, Conker's Bad Fur Day sur N64 a déjà déclenché quelques scandales aux Etats-Unis. En effet, Nintendo qui

le distribue là-bas a choisi de mettre l'accent sur le côté trash et vulgaire du jeu. En voici la pub télé et, avouons-le, elle est un peu osée, surtout de la part de Nintendo...

ADVISORY: THE FOLLOWING IS NOT FOR ANYONE UNDER AGE 17

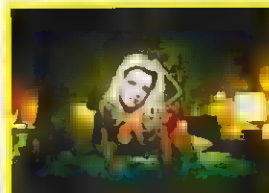
Attention: le contenu suivant est interdit aux moins de 17 ans.



Blonde à voix fatiguée: *Oui, j'ai fait la fête toute la nuit.*



(musique trash.)



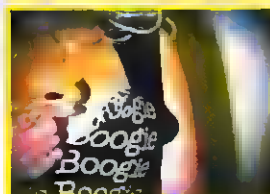
(musique trash qui continue.)



(bruits de rots et de vomis.)



Je suis livide, fatiguée...



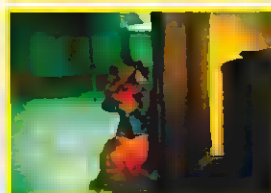
(musique trash.)



Et cette maison, c'est un vrai vide-ordures...



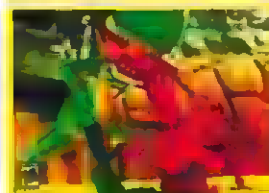
(bruits de pets.)



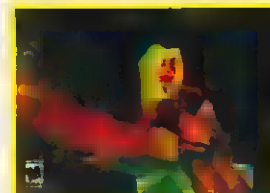
(l'écureuil pète et rote.)



Voix off:
Conker's Bad Fur Day



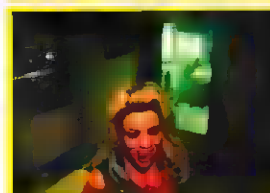
A ne pas mettre entre toutes les mains...



Réservé à un public mature...



Conker's Bad Fur Day.



Oh oui, je sais que tu aimes ça, oh yes!



(takatakatakakata...)



Nintendo.

NBA STREET

Electronic Arts diversifie sa gamme vidéo-sportive. Parallèlement à NBA Live, l'Américain va sortir cette variante de basket. Nos champions bien connus maintenant (comme Jordan ou Bryant, par exemple) laissent de côté les matchs officiels en gymnase, pour aller tâter goudron des terrains de basket des rues. Les matchs se

déroulent à trois contre trois, et, à l'image de NBA Jam, les dunks et les retournements de situation seront fréquents. Chose marrante, les joueurs pourront conserver leur maillot officiel, comme celui des Lakers de Los Angeles ou des Chicago Bulls.



CONFIDENTIAL MISSION

Malgré le gaspillage et les capacités de la Dreamcast, les jeux de tir sur écran ne courent pas les rues sur cette console. Ils se comptent sur les doigts d'une seule main: The House of the Dead 2 et Virtua Cop 2. Heureusement, Confidential Mission, développé par Hltmaker, arrivera bientôt en France pour combler cette lacune. On incarne une espèce de James Bond en costard, et il faudra descendre un paquet de méchants, tout en évitant de tirer sur leurs victimes.

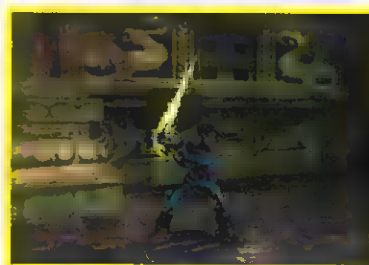
Le jeu propose quelques idées novatrices, comme des séquences de "tête à l'envers", des épreuves d'adresse, et aussi des tirs sur des cibles peu courantes: motoheige ou missiles.



SOUL REAVER 2

Les vampires reviennent

Le mort vivant Raziel est de retour, en errance dans le royaume de Nosgoth, et veut toujours faire la peau à Kain. Cet épisode reprend flambeau et s'annonce comme la digne suite de son prédécesseur sur Playstation et Dreamcast. Pour cette renaissance, Crystal Dynamics a choisi la Playstation 2 comme support, et nous promet déjà des beaux effets spéciaux grâce aux capacités technologiques de la nouvelle console de Sony. Par exemple, les passages entre les plans spectral et matériel seront réalisés par un procédé de morphing. De plus, le héros gagnera quelques pouvoirs supplémentaires, et il rencontrera de nouveaux ennemis encore plus farouches.



TOP! LE RETOUR

■ LES MEILLEURES VENTES DU MOIS DE MARS AU JAPON.

- 1/ Dragon Quest Monsters 2 (GBC): 501 000.
- 2/ Super Mario Advance (GBA): 220 000.
- 3/ Sakura Taisen 3 (DC): 217 000.
- 4/ Winning Eleven 5 (PS2): 198 000.
- 5/ Zelda "Dimension" (GBC): 193 000.
- 6/ Zelda "Earth" (GBC): 192 000.
- 7/ Code Veronica Complete (PS2): 184 000.
- 8/ F-Zero Advance (GBA): 120 000.
- 9/ One Piece (PS): 83 000.
- 10- Zone of the Enders (PS2): 75 600.

■ LES FLOPS DU MOIS DE MARS AU JAPON.

- 1/ Wizardry Scenario 1 (WSC): 4100.
- 2/ SD Gundam (WSC): 4200.
- 3/ Tony Hawk's Pro Skater 2 (PS): 4450.
- 4/ Wizardry (GBC): 4500.
- 5/ Super Robot Pinball (GBC): 4600.
- 6/ Memories off Festa (WSC): 4890.
- 7/ Midnight Club (PS2): 6000.
- 8/ Ongaku Tsukuru (PS): 6150.
- 9/ Chichai Alien (GBC): 6400.
- 10/ Le Mans 24 heures (DC): 6600.

■ **NOUVELLE PS2.** SCEI a annoncé officiellement la sortie le 28 avril prochain au Japon, d'une nouvelle PS2. Sa référence sera SCPH-3000. Elle sera munie à son tour d'un compartiment à disque dur de 3,5 pouces et de la connexion ethernet. Mais, le port PCMCIA disparaîtra, ainsi que la télécommande DVD. SCEI n'a pas encore osé en annoncer le prix, car ce modèle devrait coûter assez cher. La nouvelle est bien triste, car dans cette configuration, pour profiter pleinement de sa PS2, il faudra déboursier des sous pour la console, le second pad, la télécommande, la carte-mémoire, et, enfin, un jeu. Les magasins parlent déjà d'un prix d'ensemble autour 70 000 yens (environ 4130 F)!

BUSINESS

■ **ACCESSOIRES POUR XBOX.** Le fabricant Thrustmaster a fait connaître son intention de développer des accessoires pour la future console de notre ami Billoo. Il a déjà signé un accord avec le géant américain pour fabriquer les accessoires officiels de la Xbox. Un challenge qui ne devrait pas poser de problème à Thrustmaster, en raison de sa grande expérience dans le domaine des accessoires PC, tels les volants à retour de force et autres joysticks. Donc, on trouvera bientôt une planche de snowboard, des cartes-mémoire, des tapis de danse et autres guns.

■ **SATO.** Isao Okawa, le big boss de Sega, est décédé. C'est finalement Hideki Sato qui poursuivra son œuvre à la tête de Sega.

■ **LE GRAND ABSENT.** Le prochain salon de l'ECTS qui se déroule à Londres courant septembre (voir notre reportage dans le C+ 105) devra se passer d'un invité de marque. Nintendo a décidé de ne pas y exposer cette année. Mario a en effet décidé de faire son show à part. Un peu comme tous les ans avec le Spaceworld au Japon.

■ **FORMULA DVD.** A propos de Formula One 2001 sur Playstation 2 (voir les news du Consoles+ n° 111) qui sort le mois prochain en France, Sony proposera avec le jeu un DVD-vidéo contenant les Grands Prix de la saison 2000. A vrai dire, on se demande un peu comment ils vont pouvoir faire tenir plus d'une vingtaine d'heures de course sur un DVD, mais ■■ sont très très forts chez Sony! Les passionnés pourront ainsi zyeuter les courses sous différents angles grâce à la technologie DVD. Fort heureusement, ce petit bonus ne coûtera pas bien cher, car le prix du jeu restera aux alentours de 400 francs. De quoi attirer les passionnés de Formule 1, et même les pauvres malheureux qui ne jouent pas aux jeux vidéo.

BLACK AND WHITE

Dieu : mode d'emploi

Black and White, le jeu événement de Peter Molyneux, est disponible depuis le 5 avril sur PC. Quant à la version Playstation qui nous intéresse, elle avance tranquillement mais sûrement. Par contre, le projet sur Dreamcast semble avoir été abandonné, et ce, vraisemblablement à cause de l'arrêt prochain de la commercialisation de la console.

Etonnant! Voilà ce que l'on se dit à la vue de ce jeu inclassable pour certains. Depuis son annonce il y ■ maintenant un moment, Black and White fait partie des titres les plus attendus sur console. Mais pour beaucoup (pour ne pas dire tous), le concept est encore flou. Sans entrer dans le détail, Black and White peut être considéré comme une simulation de dieu, ce qu'on pourrait appeler un "god-game". L'histoire commence par le sauvetage de la noyade d'un enfant. Une famille témoin de votre héroïsme colporte l'événement à travers ■ pays. C'est ainsi que naît le culte dont vous faites l'objet.

C'est quoi ce jeu ?

Désormais, vous êtes libre de faire ce que vous voulez. Mais tout d'abord, vous veillez sur vos ouailles. Vous pouvez soit être un dieu aimant et charitable, soit au contraire devenir une divinité despotique. Par exemple, une femme vous implore de ramener son fils perdu et empoisonné au cœur de la forêt. ■ vous êtes de bon poil, vous le ramenez auprès des siens.



Mais si vous vous êtes levé du pied gauche, vous pourrez le laisser mourir et déposer sa dépouille aux pieds de sa pauvre mère en larmes (gniark gniark!). D'où le titre: Black and White, ou l'opposition du Bien et du Mal. Après quelques minutes de jeu, il sera possible d'adopter une créature; et là, le jeu se transforme en gros Tamagotchi à la puissance Molyneux. Il en existe de différentes espèces, chacune ayant ses particularités.

Ensuite, à vous de la dresser pour qu'elle vous serve au mieux. Elle fera, par exemple, office de porteur de denrées ou bien elle passera son temps à tuer et à saccager (son comportement dépendra de

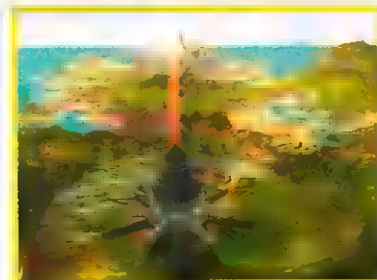


Peter Molyneux

l'éducation que vous lui inculquerez). Selon Peter Molyneux, le créateur du jeu (idolâtré dans le monde PC), "on ne peut pas prévoir les réactions de son animal, j'ai même souvent été étonné!". Il arrivera parfois que d'autres dieux viennent vous chercher des noises. Dans ce cas-là, ce sera à votre fidèle touffe de poils de riposter. Les combats seront carrément hilarants, avec des clins d'œil aux films de karaté ou à "Matrix", pour ne citer qu'eux.

Et cette version Playstation ?

Vous vous en doutez, la Playstation est bien moins puissante qu'un PC. Pour pallier ce handicap, les développeurs ont dû reprendre entièrement le jeu et travailler dur pour qu'il ne perde rien en qualité. Dépouillés en polygones, les différents protagonistes seront donc un peu moins complexes. De plus, le PC permet des zooms et des rotations à foison. Ici, ce n'est pas le



cas. Lorsqu'un villageois vous parlera, une petite image en 2D ■ représentant viendra s'incruster en bas à gauche de l'écran. Pour la PS, pas de connexion Internet. Il ne sera donc pas possible de jouer à plusieurs ou de télécharger de nouvelles créatures. Par contre, ce ne sont pas trois dieux qui seront accessibles au début, mais neuf! Enfin, la jouabilité devrait être adaptée à la manette. Mais il est fort probable que Black and White sera compatible avec la souris.



MAITRISEZ LA DESTINEE D'UN SAMOURAI



Kengo vous transporte dans le Japon féodal à Edo, temple de la culture samouraï, où votre quête sera de devenir Maître du Bushido. Façonnez l'un des 3 personnages à incarner, en choisissant votre Dojo, en perfectionnant vos techniques d'attaque, en gérant vos entraînements... Développez votre esprit combattif grâce à 4 modes de jeu et relevez le défi du fameux "Tournoi Impérial".

Un bijou d'esthétisme, un jeu qui s'annonce déjà culte, à n'en pas douter. 8/10 - PLAYSTATION® 2 MAGAZINE

KENGO

MASTER
OF BUSHIDO

PS2
PlayStation 2



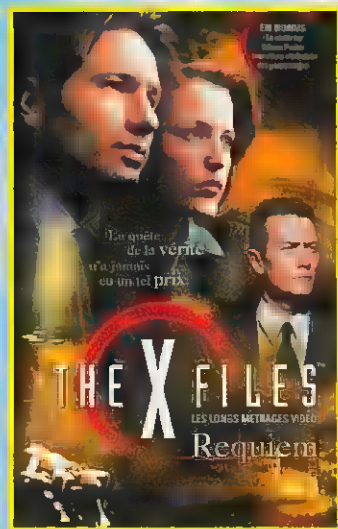
GRAVE
ENTERTAINMENT

Ubi Soft

PlayStation 2 and PS2 are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. © 2001 Genki Co., Ltd. and Grave Entertainment, Inc. All rights reserved. Developed by Light Weight Co. with permission from Genki and Grave. Kengo, Kengo: Master Bushido, Grave Entertainment and the Grave Entertainment logo are either trademarks or registered trademarks of Grave Entertainment, Inc. in the US and other countries. Co-published by Ubi Soft Entertainment and Grave Entertainment, Inc.

DIVERS

■ **REQUIEM.** Requiem, la nouvelle vidéo des "X-Files" est enfin là. Ce long-métrage vidéo regroupe trois épisodes de la série : le dernier de la saison 7 ainsi que les deux premiers de la saison 8, encore inédits en France. On retrouve donc Mulder (dont ce sont certainement les derniers épisodes dans la série), Scully, Krycek, l'homme à la cigarette, mais aussi John Doggett ("Terminator 2"), le nouveau partenaire de Scully. Incontestablement, l'une des meilleures vidéos de la série. Fox Pathé Europa, VHS.



■ **DDCD.** Au Japon, Sony lance le DDCD, c'est-à-dire, le double densité CD. Ce procédé permettra de graver des CD-R/RW de 11,3 Go. Bien sûr, il faudra des CD vierges spéciaux, mais qui resteront compatibles avec les lecteurs actuels. Le graveur proposé pourra aussi graver des CD-R/RW normaux... Caractéristiques : gravure 12x en CD-R, 8x en CD-RW, et lecture à 32x, avec une mémoire cache de 8 Mo.

■ **SNK, C'EST VRAIMENT LA FIN.** Arure, le propriétaire de SNK, avait essayé de négocier avec les banques pour que le nom de SNK survive aux dettes colossales accumulées au fil des années. Les banques ont fait la sourde oreille. SNK n'est donc plus... Et c'est tout un pan de l'histoire du jeu vidéo qui disparaît. Snif...

X-MEN

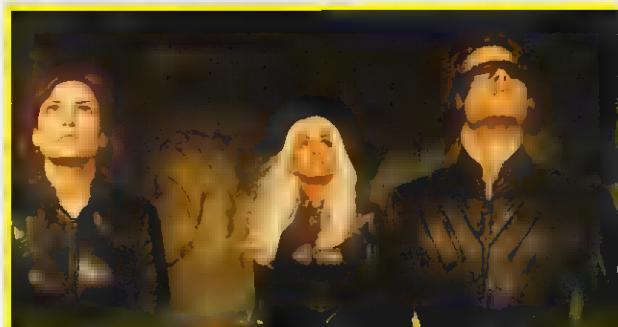
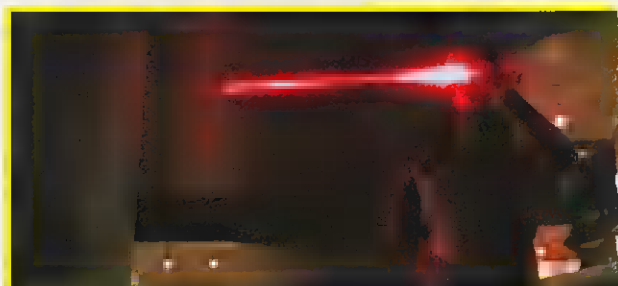
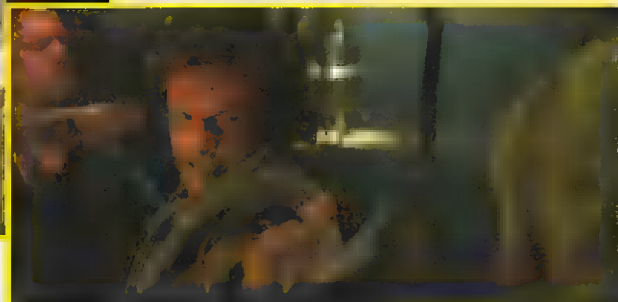
100 % comics



Adapter un célèbre comics en film est aussi périlleux qu'adapter un film en jeu vidéo : nombreux s'y sont cassé les dents. Or Bryan Singer (déjà réalisateur de "Usual Suspects", 1995) a réussi avec force et intelligence à relever ce challenge, que beaucoup croyaient perdu d'avance. "X-Men", le film, raconte l'histoire de mutants pourvus de pouvoirs spéciaux. Les humains ayant toujours eu peur de ce qu'ils ne connaissent pas, ces mutants sont donc craints et rejetés comme des parias. Des lois sont même votées pour enfermer ces "monstres"... Le professeur Xavier (Patrick Stewart) ne les redoute pas et leur ouvre les portes de son école

privée. Les mutants apprennent à y vivre avec leurs dons et à les maîtriser. Tous les mutants ne sont, hélas, pas bons. Parmi eux, Magneto, un homme dont l'enfance a été marquée par la Seconde Guerre mondiale et l'extermination des Juifs, veut faire régner la terreur sur Terre. Commence alors, un terrible affrontement entre les forces du Bien et celles du Mal.

DVD zone 2. Editeur : Fox Pathé Europa.
Réalisé par Bryan Singer.
Avec : Patrick Stewart, Ian McKellen, Famke Janssen, James Madsen, Anna Paquin (mais deux).
Bonus : bande-annonce, scènes inédites...
Son : français (5.1) et anglais (5.1). Sous titres : français, anglais.



UNE ÉPOQUE FORMIDABLE

Devenir vagabond, ça peut arriver à n'importe qui. Cette descente aux "enfers", c'est ce qui arrive à Berthier, l'ex-commercial d'une fabrique de matelas. En trois semaines, il va perdre son boulot, sa femme, sa maison et ses chaussures, sans avoir eu le temps de comprendre ce qui lui arrivait. Heureusement, il rencontrera des SDF sympathiques comme tout, joués par un formidable Richard Bohringer et un Ticky Holgado un peu cabotin. "Une époque formidable" nous raconte donc une histoire pas très drôle, mais,

heureusement, le réalisateur Gérard Jugnot a su éviter les grosses ficelles très tentantes au vu du sujet traité. De plus, le DVD est plutôt bien fait, avec des chapitres animés et des interviews des acteurs.

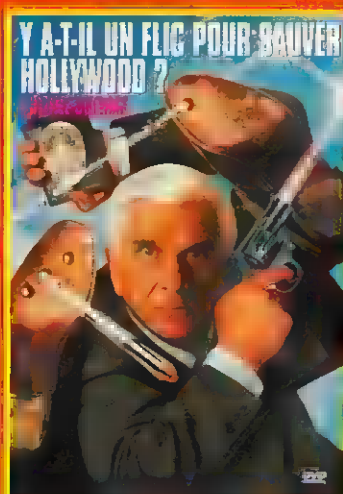
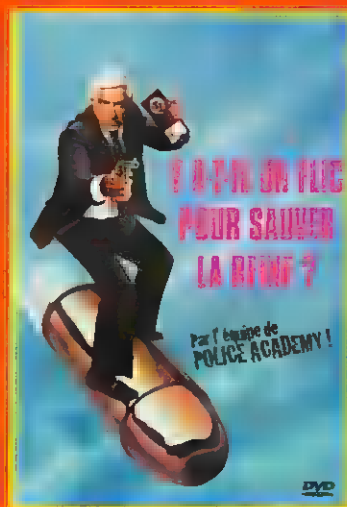
DVD zone 2. Editeur : TF1 Vidéo.
Réalisé par Gérard Jugnot.
Avec : Gérard Jugnot, Richard Bohringer, Victoria Abril. Son : français (2.0). Sous-titres : aucun.



Y A-T-IL UN FLIC....?

Y a-t-il un flic pour sauver la reine? Y a-t-il un flic pour sauver le président? Y a-t-il un flic pour sauver Hollywood? Frank Drebin, le flic le plus gaffeur d'Hollywood, arrive en DVD! Dans cette trilogie, devenue culte, l'humour très

gris y côtoie l'humour absurde et l'humour vache, tout en parodiant certaines grandes scènes de cinéma. Ces trois films, avec Leslie Nielsen dans le rôle du héros, sont à se torturer de rire. Enfin, si nous devons en préférer un, ce serait celui avec la reine.



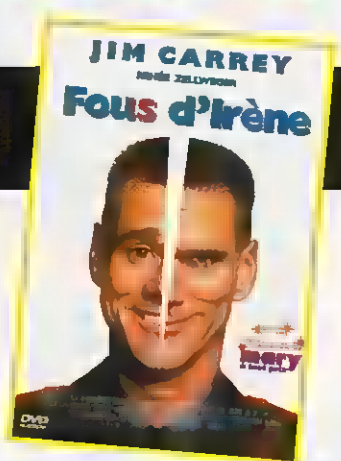
DVD zone 2. Éditeur: Paramount. Réalisé par David Zucker (la Baise et le Président) et Peter Segal (Hollywood). Avec: Leslie Nielsen, O.J. Simpson et Patricia Richardson. Bon anglais (5.1) et français (même pour la Baise et le Président) et 2.1 pour Hollywood. Sous-titres: français et anglais.

FOUS D'IRÈNE

Deux en un

Charlie Bailegates (Jim Carrey) est policier à Rhode Island. Il vit une vie tranquille et réglée comme une lettre à la poste avec sa femme Layla. La belle mécanique s'enraye le jour où elle le quitte; ■ laissant seul avec ses trois enfants (blacks) au QI démesuré. Le choc provoque en Charlie un dédoublement de personnalité. Il devient Hank, un personnage brutal, vulgaire et agressif... Outre un traitement médical drastique, ses supérieurs lui confient une mission: escorter Irène, une jeune touffe poursuivie par des tueurs. C'est le début de pas mal d'emmerdes pour notre couple d'un soir et de nombreux prétextes à des situations cocasses. "Fous d'Irène", c'est un peu le Docteur Jekyll & Mister Hyde des temps modernes mais en version light, loufoque. On retrouve ici un Jim Carrey très en forme,

maîtrisant parfaitement ce qu'il sait faire de mieux: le crétin! DVD Zone 2. Editeur: Fox Pathé Europa. Réalisé par Bobby & Peter Farrelly. Avec: Jim Carrey, Renee Zellweger, Chris Cooper. Son: français (5.1) et anglais (5.1). Sous-titres: français, anglais.



DVD

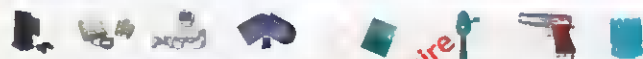
■ **BIG MAMMA.** Amateurs de gros seins, à vos lecteurs DVD! Big Mamma et son 130 Z de tour de poitrine débarquent dans votre salon. L'agent spécial Malcolm (Martin Lawrence), spécialiste du déguisement, est chargé de retrouver un prisonnier en cavale. Il se fait alors passer pour Big Mamma et infiltre la maison du fugitif... Fox Pathé Europa, DVD Zone 2.

■ **BIG.** C'est l'un des premiers films de Tom Hanks, tout du moins celui qui a certainement lancé sa carrière à Hollywood. L'histoire nous narre les aventures d'un gamin de 12 ans à peine qui fait un beau jour le vœu de devenir grand et qui voit son rêve exaucé. Pas facile d'être un gamin dans la peau d'un adulte âgé de 30 ans. Une comédie amusante destinée à toute la famille. Fox Pathé Europa, DVD Zone 2.

■ **DEUX BOND DE PLUS.** Et paf! Comme tous les mois, voici deux nouveaux DVD de James Bond à se mettre sous la dent. Il s'agit des deux premiers films de Pierce Brosnan dans le rôle de 007: "Demain ne meurt jamais" et "GoldenEye". L'apparition de l'acteur irlandais correspond à celle de la marque BMW dans la série... On retrouvera donc des voitures et des motos à l'effigie de la marque bavaroise. Ach so! Fox Pathé Europa, DVD Zone 2.

Le marché aux puces

Accessoires pour consoles de jeux
Playstation - Dreamcast - Game Boy



A GAGNER :

- 1 Playstation2™
- 2 Dreamcast™
- 3 PSOne™

Spécial anniversaire

Ominfo.com
BP 207

52006 CHAUMONT Cedex
tél. 03 25 31 47 28
fax 03 25 31 69 79

Zone de téléchargements

PUCES DE MODIFICATION

Des promos...

www.ominfo.com

10 000 F de cadeaux

10 000 F de cadeaux

Gamestock 01 :

Microsoft orchestre de main de maître la sortie de sa Xbox. Après avoir démontré ses performances graphiques il y a quelque temps, l'Américain en a dévoilé un peu plus sur les premiers jeux qui l'accompagneront. L'événement s'est déroulé lors de la messe annuelle du Gamestock (traditionnellement réservé aux jeux PC), qui se déroule au siège de la firme, à Seattle aux Etats-Unis. Cette année, la Xbox avait rameuté tout le petit monde de la console. J'y étais, et j'ai enfin joué à la Xbox !



HALO

Bungie Software

Déjà consacré comme l'un des jeux les plus attendus de Xbox, Halo est en fait le bébé de la très talentueuse boîte de développement Bungie, qui a signé Myth sur PC et, plus récemment, Oni (la version PS2 n'était pas terrible, mais la version PC valait le détour). Récemment rachetée par Microsoft, l'équipe a donc été chargée d'une mission d'importance : adapter ce titre phare (prévu à l'origine sur PC et sur Mac) sur Xbox. Si Halo attise autant de convoitise, ce n'est pas dû à son scénario, loin de là, mais plutôt à une réalisation et des idées de jeu bien ficelées.

Explosions massives

Vous incarnerez une espèce d'homme robot, dernier espoir de l'humanité, faisant partie d'un groupe de résistants en guerre contre des aliens venus envahir votre planète. Avouons sans honte que ce scénario ne brille pas par son originalité. Ce Doom-like mâtiné de séquences d'action (au volant de véhicules, par exemple) se distingue en fait par la qualité de ses graphismes et par le principe de coopération



entre équipiers. Ainsi, pendant que votre partenaire nettoie l'entrée d'un bâtiment, vous pouvez foncer à l'intérieur, profiter de la diversion pour commencer le carnage. L'intelligence artificielle des ennemis sera aussi très soignée. Le genre oblige, Bungie nous

réserve aussi des litres de sang, des armes à feu volcaniques et des explosions assourdissantes, qui devraient rendre les destructions plus joviales.

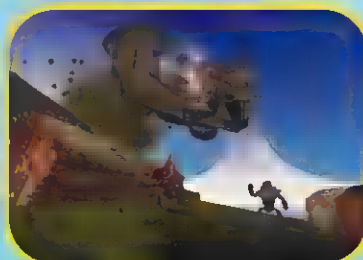
Allô, Xbox ?

Enfin, la maniabilité un peu déroutante exploitera les deux commandes analogiques de la manette. Si la sensation semble bizarre au début, cette configuration originale s'avère en fait très précise dès que l'on s'y est habitué. Halo s'impose donc comme l'un des jeux les plus importants de la gamme, à la hauteur des autres Doom-like de référence sur PC, tels Unreal

Le ton est donné. Dans le building 33 de la "cité" Microsoft à Seattle, tout est placé sous surveillance vidéo...



Tournement d'autres Half-Life, qui seront rapidement convertis sur la Xbox.



le défilé Microsoft

ODDWORLD : MUNCH'S ODDYSEE

Oddworld Inhabitants

Revoilà nos deux acolytes de Munch's Oddysee ! Après un passage pas très concluant sur PS2, Abe et Munch ont l'air de vouloir s'installer sur Xbox pour de bon. De toute évidence, ■■ s'y sentent à leur aise. Avec cet épisode, la série passe donc à la véritable 3D lissée et texturée, dans un jeu d'aventure faisant intervenir deux héros. Pour passer les différents niveaux, ils devront collaborer et unir leurs forces et leurs caractéristiques. Abe est un être terrien assez grand et Munch vit plutôt dans un environnement aquatique. Sur ■ terre ferme, il est lent et maladroit, et devra s'aider d'une chaise roulante pour se déplacer plus rapidement.



Un duo d'enfer

Ce qui nous a frappé avant tout, c'est le soin apporté aux détails, insignifiants au premier abord, mais qui confèrent au jeu ce cachet particulier le rendant si attrayant. Tout d'abord, le placement de la caméra. Elle se positionne toujours avec ingéniosité, de façon à ne pas gêner l'action (en évitant les murs par exemple). Elle adopte aussi des angles de vue inattendus lors de séquences spéciales où Oddworld Inhabitants nous rappelle son expérience cinématographique. Ensuite, le caractère des personnages a été forgé pour plaire au plus grand nombre. Abe et Munch se comportent en petits "losers", mais s'en

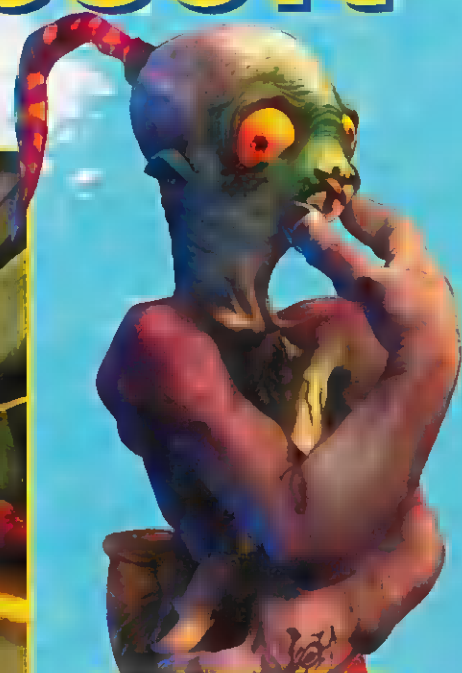


sortent toujours avec l'aide de leurs potes et grâce aux remontants distribués dans les machines à sodas. Ces derniers leur donnent

des pouvoirs particuliers, comme la vitesse décuplée ou les super-sauts.

L'odyssée de la Xbox

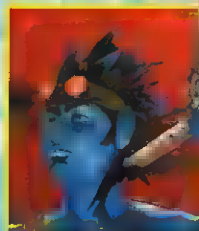
Munch's Oddysee s'annonce donc comme une bombe, ■ fer de lance de la sortie de la console. De plus, Oddworld Inhabitants a également soigné la jouabilité de son bijou. Un de ses soucis principaux a été de fournir un jeu accessible à tous, et même à ceux qui ne sont pas vraiment passionnés par les jeux, ce qui est plutôt une bonne nouvelle. Car, contrairement à la plupart des développeurs, la firme ■ bien compris que le plaisir de jeu a aussi son importance, et on le reconnaît au sourire béat des joueurs, conquis par la maniabilité harmonieuse du jeu.



AZURIK - RISE OF PERATHIA

Adrenium Games

C'est en apprenant à maîtriser les éléments du feu, de l'eau, de la terre et de l'air, que le jeune Azurik pourra venger les siens. Armé d'une sorte de hallebarde à double tranchant, ce jeune guerrier à la peau bleue, vêtu d'un plastron léger, évoluera dans un monde de magie nommé Perathia. Ce jeu d'action à la Soul Reaver est bien sûr servi par une 3D impeccable et des effets de lumière soignés. Les développeurs ont pris plaisir à lustrer les nombreux reflets sur



l'armure du héros... L'innovation se présentera dans le système d'armes et d'appel élémentaires. Pour conférer à une arme des pouvoirs élémentaires, il faudra combiner plusieurs boutons. En fonction des jauges d'énergie, Azurik pourra aussi mélanger ces élémentaires.



AMPED : FREESTYLE SNOWBOARDING

Microsoft

Des montagnes entières pour surfer sans limite, du hors-piste à portée de planche, voilà le défi de Amed. Dans la peau de surfeurs rebelles, vous pourrez dévaler des pentes enneigées sans suivre de tracé prédéfini, l'important étant de descendre avec un style de caïd et de figurer parmi les riders les plus populaires du moment. Plus votre nom deviendra célèbre,



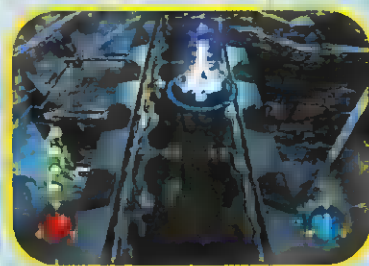
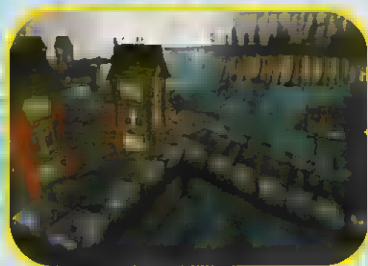
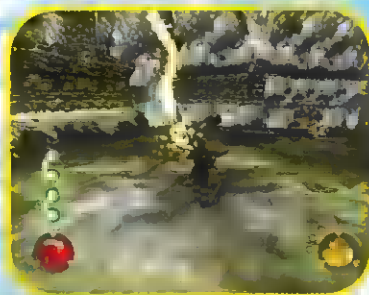
atterrissages, ainsi que les passages que vous choisirez de franchir, les plus difficiles étant bien sûr les plus gratifiants. Pour immortaliser vos exploits, il y aura souvent un photographe placé aux endroits stratégiques des pentes ou aux abords des tremplins. Et vous aurez la possibilité de visionner ces clichés votre descente achevée.

plus il y aura de badauds attroupés pour suivre votre performance. Il vous faudra donc soigner les figures et les

NIGHTCASTER

VR-1 Entertainment

Il manquait un jeu d'aventure à toute cette batterie de titres, et celui qui représentera le genre s'intitule Nightcaster. Vous serez Arran, un apprenti magicien, et votre but sera de progresser dans la pratique de la magie, jusqu'à un niveau suprême. Se déroulant dans un monde en 3D, le jeu exploitera les deux commandes analogiques de la manette : l'une dirigera Arran, le héros, et l'autre, une "orb" servant à viser les ennemis. Ce système rend les déplacements de ces deux entités complètement indépendants et promet une jouabilité d'un nouveau genre.



NFL FEVER 2002

Microsoft

Bénéficiant de la licence NFL, ce jeu de foot américain risque de faire un carton outre-Atlantique, mais ne s'adressera qu'à une poignée d'irréductibles en France. Les 31 équipes de la ligue sont présentes, et l'on pourra participer si on le souhaite à 25 saisons. Avec peu de nouveautés, l'accent a surtout été mis sur la qualité des graphismes, poussée jusqu'à donner à voir le reflet du stade sur le casque de chaque joueur.



PROJECT GOTHAM

Bizarre Creations

On ne vous le cachera pas, Project Gotham est en fait une nouvelle version de Metropolis Street Racer sur Dreamcast (C+ 107, 94 %). Comme la licence de ce nom est détenue par Sega, Bizarre Creations n'a pas osé le prononcer lors de sa présentation, mais il est clair qu'il s'agira du même principe de jeu. Cette course de voitures de tourisme, où le but est de conduire avec un style de winner, retrouvera donc les environnements de Londres, San Francisco et Tokyo, auxquels s'ajoutera New York.

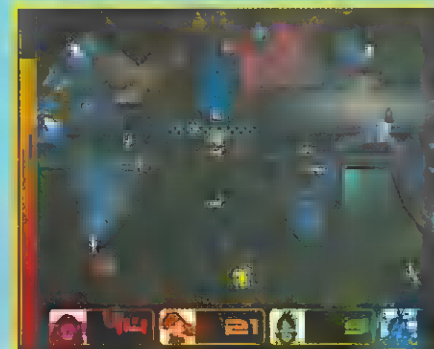


FUZION FRENZY

Blitz Games

Compilation de 45 petits jeux, Fuzion Frenzy est axé essentiellement sur le Multijoueur. Donnant l'occasion d'exploiter les quatre ports manette de la Xbox, Fuzion Frenzy propose de batailler dans des mini-courses ou des autos tamponneuses, par exemple.

Bien sûr, tout est en 3D, avec ce qu'il faut d'effets spéciaux pour lui donner un aspect futuriste.



Une longueur d'Adv

Sortie en 1989, la Gameboy est, avec plus de 110 millions d'exemplaires, la console la plus vendue de l'histoire des jeux vidéo. Ses modifications constantes au fil des ans – on compte pas moins de cinq modèles différents –, ont contribué à son succès. La Gameboy Advance, ultime évolution de cette console portable, est disponible au Japon depuis le 21 mars dernier.

Atendue en France le 22 juin prochain pour un prix compris entre 120 et 130 euros (780 et 850 francs environ), cette console portable devrait remporter rapidement un franc succès. Plusieurs raisons à cela. La rétro-compatibilité tout d'abord : la Gameboy Advance est compatible avec l'ensemble des jeux Gameboy et Gameboy Color. Il ne s'agit pas d'une première dans l'histoire des jeux vidéo, puisque la Playstation 2 et la Playstation, la Megadrive et la Sega Master System (grâce à un adaptateur spécial) et, plus loin dans le temps encore, l'Atari 5200 et l'Atari 2600 offraient eux aussi une telle option. Une bonne chose, car il est toujours agréable de pouvoir s'amuser avec d'anciens jeux sur sa nouvelle console. Deuxième raison, la qualité des titres proposés. Trois jeux Nintendo, F-Zero, Kuru Kuru Kururin et Super Mario Advance, et cinq jeux d'éditeur tiers dont Tony Hawk's Pro Skater 2, Ready 2 Rumble Round 2 et Rayman Advance, assureront définitivement les ventes de cette console.

Nintendo annonce par ailleurs la sortie d'ici Noël de 40 titres environ, dont le fameux Mario Kart Advance. On parle également de l'adaptation de Super Mario World et de Yoshi's Island. Sega, qui a depuis peu abandonné la fabrication de la Dreamcast, entre lui aussi dans le grand cirque des éditeurs tiers et proposera prochainement des jeux sur Gameboy Advance. Parmi eux, le personnage emblématique de Sega : Sonic. Des hits en puissance, donc, qui ont déjà fait leur preuve sur d'autres consoles et qui assiéront de manière définitive les ventes de la Gameboy Advance.

Rayon jouets

Au Japon, si la campagne publicitaire avait commencé bien tard par

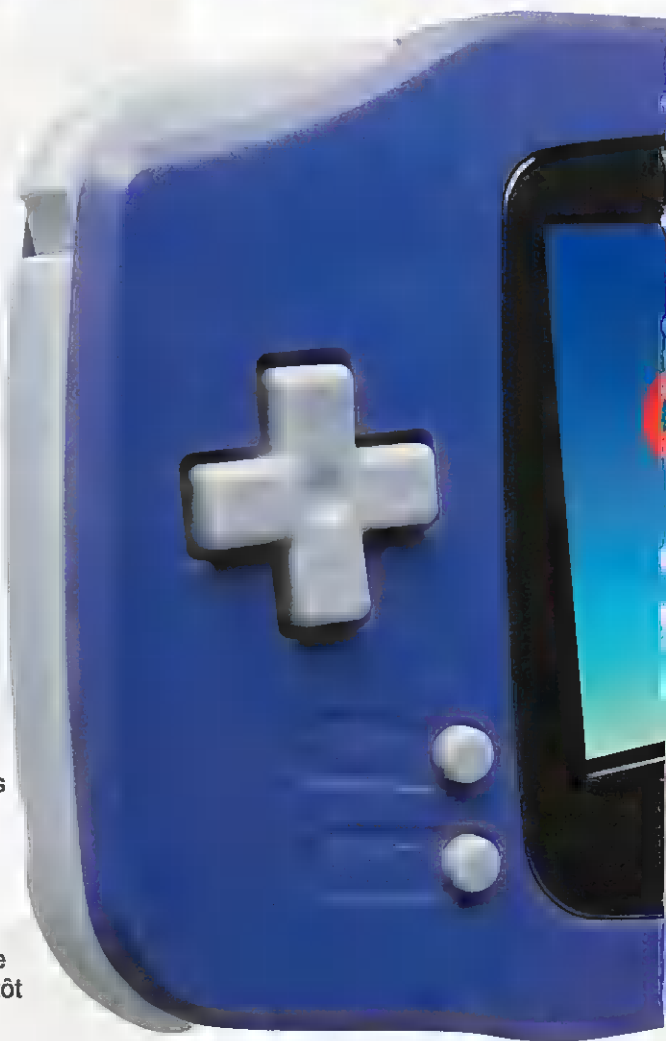
rapport à la sortie de la Gameboy Advance, l'engouement du public pour cette nouvelle machine ne s'est pas fait attendre. Chose étonnante, et phénomène plutôt rare au Japon, les ventes ne se sont pas pour une fois concentrées sur Akihabara (le célèbre quartier des jeux vidéo de Tokyo), mais plutôt dispersées sur l'ensemble des

distributeurs : rayon jouets des grands magasins, magasins de proximité, petites enseignes... Les 800 000 premiers exemplaires ont trouvé des acquéreurs très rapidement. Nintendo ■ déjà reçu commande d'un million de consoles pour le seul mois d'avril. En ce qui concerne le lancement de la GBA aux Etats-Unis, un million d'unités sont d'ores et déjà prévues (Nintendo prévoit également 700 000 unités pour l'Europe)... Un démarrage en trombe !

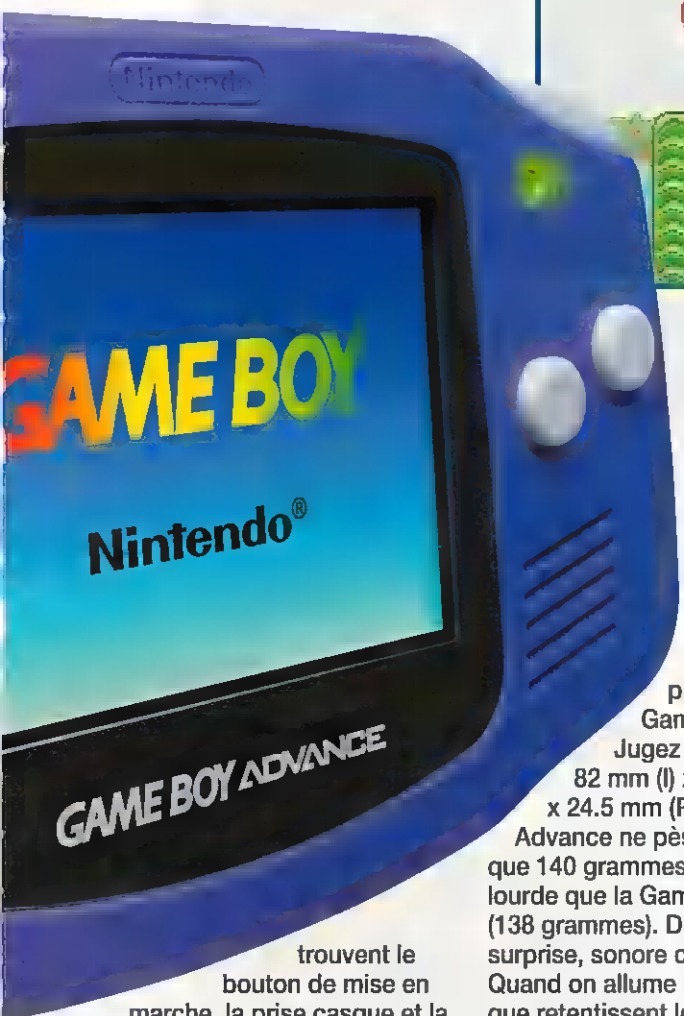
Vite, du Clearasil !

La Gameboy Advance, c'est plein de boutons, et pourtant, ce n'est pas sale ! Si les premières Gameboy se tenaient

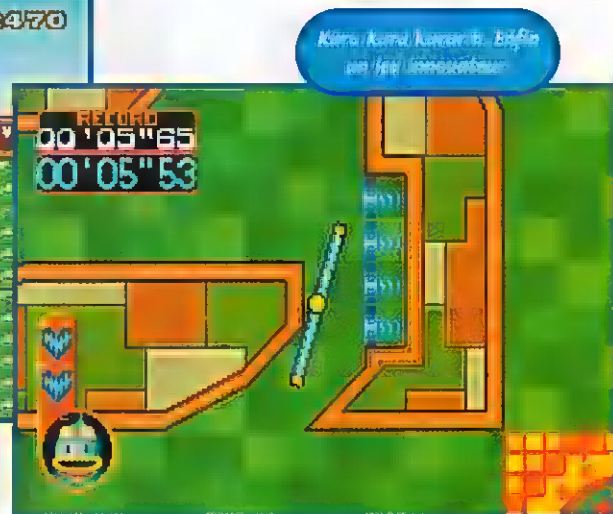
verticalement, la Gameboy Advance, à l'instar de la Lynx (Atari), de la Game Gear (Sega) ou de la Nomad (Sega), est une console qui se tient dans le sens de la largeur. La croix directionnelle est placée sur la gauche, tout comme les deux boutons Start et Select. Sur la droite de la console, on trouve les classiques boutons B et A situés juste au-dessus du haut-parleur. Au centre, l'écran de jeu 16/9* à matrice active. Sa taille, imposante, quasiment 50 % de gain par rapport à la version Gameboy Color, propose une résolution graphique de 240 x 160 pixels (40,8 mm x 61,2 mm) en 32 768 couleurs. Sur le dessus de la console, deux nouveaux boutons, L et R, font leur apparition, comme sur la manette de la Super Nintendo. En dessous, bien dissimulés, se



ance



trouvent le bouton de mise en marche, la prise casque et la molette de réglage du volume. Le compartiment à piles (2 piles de 1,5 V de type LR06) et le slot pour les cartouches de jeu sont quant placés au dos de la console.



Petite, mais costaute

La première surprise vient de la taille de l'engin : il est plus petit que la Gameboy Color.

Jugez vous-même :

82 mm (l) x 144,5 mm (L) x 24,5 mm (P). La Gameboy

Advance ne pèse d'ailleurs que 140 grammes, à peine plus lourde que la Gameboy Color (138 grammes). Deuxième surprise, sonore cette fois-ci. Quand on allume la console et que retentissent les premières notes de musique, on se dit que quelque chose a changé. Et pour cause : la Gameboy Advance propose un son stéréo de qualité numérique. Le haut-parleur, aussi petit soit-il, parvient

néanmoins à offrir un

volume sonore de qualité.

L'exemple le plus frappant à ce jour est très certainement celui des musiques et des bruitages du jeu Dracula Circle of the Moon (Castlevania). Les voix digitalisées sont d'un niveau remarquable et l'ambiance musicale franchement étonnante.

Tous pour un !

Autre grosse nouveauté, et de taille, la possibilité de jouer à quatre joueurs avec un seul jeu via le câble Link. Une première pour une portable. Le principe est simple : avec un jeu dans une Gameboy Advance, et trois partenaires connectés sur la même machine, les parties à quatre, lorsque le jeu le permet bien évidemment, peuvent alors commencer. Cette possibilité enthousiasmante pour le jeu en mini-réseau pousse d'ailleurs Nintendo et certains éditeurs tiers à réfléchir à de nouveaux concepts. Rappelons que dans

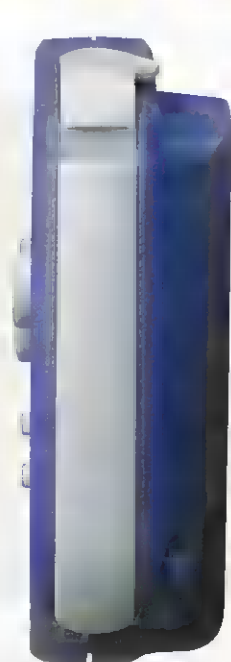
le futur, la Gameboy Advance pourra se connecter à la Game Cube et servira également de manette pour la prochaine console de Nintendo. L'ère du "tout compatible" vient de débiter.

Bas les grosses pattes !

Cependant, il faut reconnaître que la Gameboy Advance souffre de quelques défauts. Le principal, et ce n'est pas une nouveauté, est celui du manque de lisibilité de l'écran. Impossible de jouer ailleurs que sous une bonne source lumineuse : à la lumière du jour ou d'un halogène donc. Pour des raisons de consommation d'énergie (mais sûrement aussi pour des raisons bêtement économiques), Nintendo se refuse toujours à proposer une console à écran rétro-éclairé. Résultat : on se tortille dans tous les sens pour trouver le meilleur angle de vue et pour éviter au maximum les nombreux reflets sur l'écran. Une gymnastique pas toujours évidente à maîtriser quand on s'essaye à un jeu aux décors sombres.

Autre point négatif, ...





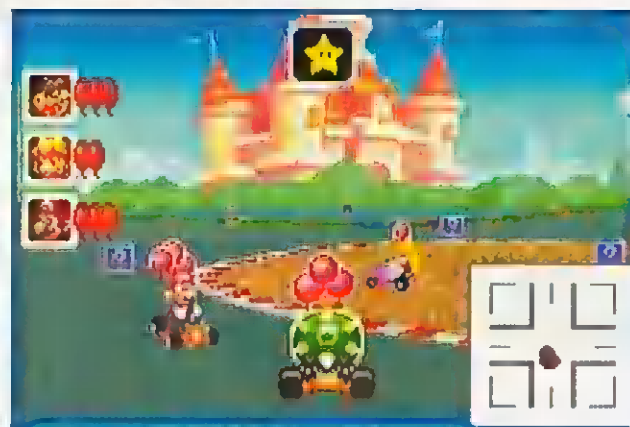
La Gameboy Advance
taille réelle !

... l'ergonomie. Adultes aux grandes mains, passez votre chemin ! En cause : la petite taille de la Gameboy Advance. La position des index sur les touches L et R demande une certaine souplesse des doigts qui devient rapidement pénible. Ce qui entraîne parfois, sur des titres comme F-Zero, des problèmes de jouabilité. Malgré ces handicaps, et, pour la première fois de la longue histoire de la portable de Nintendo, les premiers sondages à la sortie des magasins montrent que les acheteurs de la Gameboy Advance ne sont plus comme jadis des enfants : moyenne d'âge des consommateurs, 20 ans environ. Nintendo serait-il enfin parvenu à chasser son image de fabricant de jeux pour nos chères têtes blondes ? Peut-être bien... L'avenir nous le dira.



Un épisode inédit de Castlevania
prépare exclusivement pour
Gameboy Advance.

Pour la deuxième
fournée japonaise de
Gameboy Advance, on
n'aura droit à une jolie
console rose.



Grâce au câble Link il sera possible de jouer à
quatre simultanément à Mario Kart Advance.

OUVRE-BOÎTES

- Taille de la console : 82 mm (H) x 144,5 mm (L) x 24,5 mm (P).
- Compatible avec les cartouches Gameboy et Gameboy Color.
- Poids : 140 g.
- Ecran couleur TFT à matrice active.
- Taille de l'écran : 40,8 mm (H) x 61,2 mm (L).
- Résolution de 240 x 160 pixels.
- 32 768 couleurs.
- Microprocesseur 32 bits Risc + 8 bits Cisc.
- Mémoire vidéo 96 Ko.
- Son stéréo numérique.
- Alimentation : 2 piles LR06 (15 heures d'autonomie) ou Battery Pack (10 heures).
- Consommation électrique : 0,6 W.
- Dimensions des cartouches : 34 mm (H) x 60 mm (L) x 6 mm (P).
- Cartouches de 32 Mo maxi.

La sortie au Japon

On n'en a encore en mémoire les queues interminables pour la sortie de la PS2, et les mouvements de foule parfois entachés de violence. C'est avec cette image en tête que l'on appréhendait celle de la GBA. *Kagotani san*

Personne, oui personne n'avait cru bon de se déplacer la veille de la sortie de la portable nouvelle génération. Seule une poignée de 20 personnes avait établi un campement devant un magasin d'Akihabara, rien de comparable avec ce qu'on a connu dans le passé. Les huiles de SCEI parcouraient Akihabara avec un certain sourire.

Alors, la GBA, un flop ?

Les amateurs de grand spectacle ont très certainement été déçus. Alors que tout le monde présentait la GBA comme le sauveur d'une industrie en perte de vitesse, Akihabara a vécu une journée quasiment comme à l'ordinaire. Mais au-delà des apparences, la réalité était tout autre. Nintendo avait décidé depuis le début de se démarquer du genre de spectacle et d'incidents qui avaient émaillé la sortie de la PS2. Il est vrai que le géant

japonais se doit de conserver une image impeccable. Pour ce faire, Nintendo avait largement favorisé la vente par réservations. Ces dernières se sont, en grande majorité, effectuées dans les grands magasins au rayon jouets, là où on trouve les enfants accompagnés de leurs parents. La cible était donc claire. A cela, il faut ajouter le réseau des magasins de proximité Lawson, dont Nintendo est actionnaire. Les autres circuits de distribution (magasins de jeux vidéo, discounter, etc.), livrés à la dernière minute, n'avaient pu assurer de campagne de réservation. Ce qui ne les a pas empêchés de tout vendre en direct le jour de la sortie. En moyenne, les grands points de vente avaient reçu des stocks de 300 machines. Certes, on trouve des exceptions suivant la taille, la renommée et le niveau de la relation avec Nintendo. Sofmap, un des grands distributeurs sur



Au Japon, les queues se formaient un peu partout dans Akihabara.

Akihabara, avait choisi aussi d'assurer des réservations après avoir eu confirmation du nombre de machines qui lui seraient livrées (4 500 en tout), afin de limiter les incidents (et les heures supplémentaires à payer !). Si Nintendo avait annoncé 1 million de machines disponibles à la sortie, c'est en fait 800 000 unités qui ont été livrées, car le Japonais voulait distiller les 200 000 restantes sur la semaine pour éviter la pénurie. Un chiffre qui reste de toute façon supérieur aux 600 000 à 700 000 PS2 en vente le jour de sa sortie.

Alors, ça cartonne ?

Un peu mon neveu ! Fin février, le premier million de machines était réservé en trois jours. Ça paraît anodin comme ça, mais personne n'était réellement au courant du système de réservations. Tout s'est quasiment fait par le bouche à oreille. Si Akihabara offrait un visage fidèle à son quotidien le jour du lancement, d'autres endroits de Tokyo étaient plus chauds, surtout dans les grands magasins. Quelques heures à peine après le lancement officiel, les employés des grands magasins dirigeaient

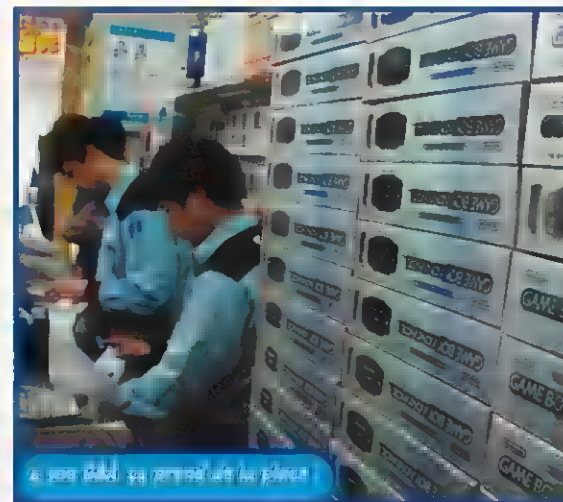


La nuit est longue, donc s'organise comme on peut.

déjà les clients sur le second arrivage d'un million de GBA, prévu pour le 30 mars. En fin de journée (vers 17 h), les réservations sur le stock d'avril commençaient.



Un jour, les magasins japonais, les gens s'attourent pour acheter l'une des rares GBA disponibles sans réservation.



À voir, à l'achat, ça paraît un peu facile !

VOUS AVEZ AIMÉ (OU DÉTESTÉ) UN JEU ?

Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

VOUS VOULEZ ACHETER UN JEU ?

Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !

Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

SOS JEUX

Un problème dans un jeu ?
Lancez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromanes !

GAGNEZ DES JEUX

Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter...
et gagnez* peut-être chaque semaine vos jeux préférés
ainsi que des Bons de Réduction de 100 F.

CODES ET ASTUCES

20 000 codes et astuces à consulter : Starfighter (PS2), Supercross 2001 (PSX),
Streetfighter EX3 (PS2)... Et les soluces des tops : Fear Effect 2 (PSX),
Streetfighter EX3 (PS2), Final Fantasy 9 (PSX), Driver 2 (PSX)...

E-NEWS MICROMANIA

Recevez chaque semaine toute l'actualité du jeu vidéo
en nous laissant votre adresse e-mail.



Ne manquez pas l'émission
GAME ZONE sur GAME ONE
multi-diffusée dans la semaine.

33 MICROMANIA VITROLLES - Tél. 04 42 77 50
34 MICROMANIA AUBAGNE - 04 42 82 40 35
35 MICROMANIA LA VALENTINE - Tél. 04 91 35 72 72
36 MICROMANIA LE MERLAN - Tél. 04 95 05 33 45
37 MICROMANIA CAEN - 02 31 35 62 82
38 MICROMANIA - Tél. 03 80 28 08 88
39 MICROMANIA TOULOUSE - Tél. 05 61 76 20 39
40 MICROMANIA MONTPELLIER - Tél. 04 20 09
41 MICROMANIA CHATEAUX-ROUX - Tél. 02 54 44
42 MICROMANIA NANTES - 02 51 72 94 96
43 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN - Tél. 02 51 79 08 70
44 MICROMANIA ORLÉANS - Tél. 02 38 42 14 54
45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE - 22 12 38

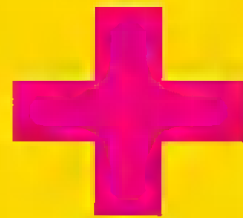
46 MICROMANIA ANGERS - 02 41 25 03 20
47 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL - Tél. 03 26 86 52 76
48 MICROMANIA NANCY - Tél. 03 83 37 81 88
49 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT - Tél. 03 87 51 39 11
50 MICROMANIA RONCO - Tél. 03 20 27 62
51 MICROMANIA LILLE V2 - Tél. 03 20 05 11 58
52 MICROMANIA VALENCIENNES - Tél. 03 27 51 90 79
53 MICROMANIA CITÉ-EUROPE - Tél. 03 21 85 82 84
54 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT - Tél. 03 20 52 77
55 MICROMANIA STRASBOURG - 03 88 32 60 70
56 MICROMANIA ILLKIRCH - Tél. 03 90 40 28 20

57 MICROMANIA MULHOUSE - 03 89 61 65 20
58 MICROMANIA ÉCULLY - Tél. 04 72 18 50 42
59 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU - Tél. 04 78 60 78 82
60 MICROMANIA LYON ST-PRIEST - Tél. 04 72 37 47 55
61 MICROMANIA SAINT-GENIS - Tél. 04 72 67 02 92
62 MICROMANIA LE MANS - 02 52 11 91
63 MICROMANIA LE MANS SUD - 02 43 84 04
64 MICROMANIA ANNECY - Tél. 04 50 24 09 09
65 MICROMANIA ROUEN ST-SEVER - 02 32 18 55 44
66 MICROMANIA MAYOL - Tél. 04 94 41 93 04
67 MICROMANIA GRAND-VAR - 04 94 75 32 30
68 MICROMANIA AVIGNON - 04 90 31 17 66
69 MICROMANIA AVIGNON - 04 90 81 05 40

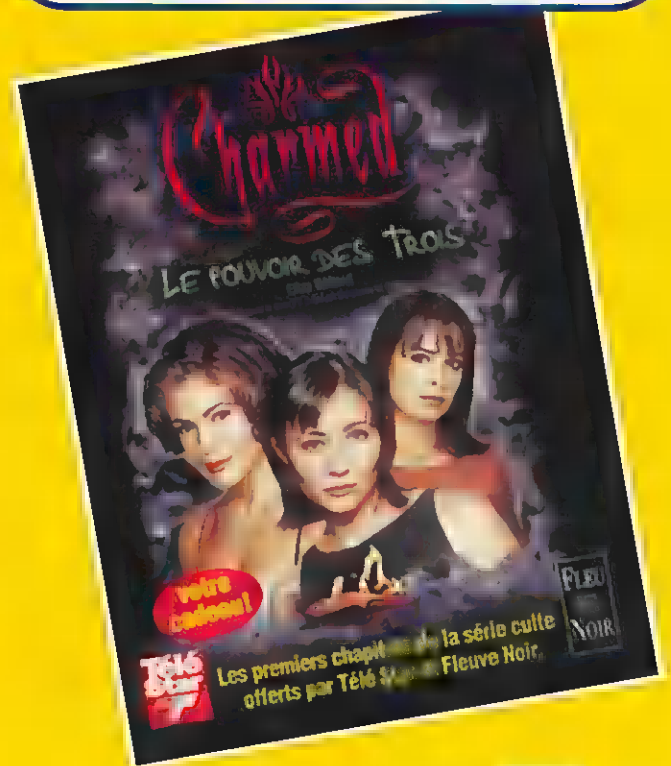


Exceptionnel !

12 maxi posters
de vos héros préférés



EN CADEAU
un mini roman inédit de Charmed



"Charmed"
est publié
aux éditions

**FLEU
VE
NOIR**

HORS SÉRIE
en vente actuellement

TESTS



Cela faisait longtemps qu'on n'avait, pardon, n'avait pas ouvert les tests sur une image de Mario. L'arrivée de la Gameboy Advance y est pour beaucoup. Avec elle, l'émergence de dizaines et de dizaines de jeux d'ici quelques mois, et l'enthousiasme retrouvé de nombreux éditeurs. Sur ce, bon mois de mai à tous !



Conker's Bad Fur Day, le jeu le plus controversé de Rare, a bien failli ne pas sortir chez nous. Nintendo avait abandonné l'idée de le faire découvrir aux Français, pour cause de vulgarité. Mais, c'était sans compter sur THQ, qui reprend fièrement le flambeau.

Malgré ses apparences, Conker's Bad Fur Day est loin d'être un jeu aussi mignon que les autres productions de Rare, développeur chouchou de Nintendo. Après Banjo-Tooie et Donkey Kong Country, Rare a eu l'autorisation de frapper un grand coup, en se lâchant complètement avec Conker's Bad Fur Day. Avec le savoir-faire de ce studio talentueux, nous retrouvons un jeu de plates-formes 3D, dans la grande tradition du genre, avec le personnage vu de dos, des sauts à effectuer, et des techniques "hélicoptère" à maîtriser avec la queue de l'animal.

T'en veux ?

Le jeu est composé d'une succession de mini-quêtes, qui sont l'occasion pour Conker, l'écureuil qui tient le rôle de héros, de rencontrer un tas de personnages étranges aux motivations bien matérialistes et intéressées. Entre le roi abeille qui veut "polliniser" une jolie femme-tournesol à gros seins et un épouvantail qui demande de l'argent en échange de ses services, on constate

que la délicatesse a été à jamais bannie de ce monde. Quant à Conker, il commence l'aventure avec la gueule de bois, après avoir pris une bonne cuite la veille dans un bar, pas moins ! De plus, il a aussi quelques problèmes de cœur avec sa copine Berri, une grande gigue qui fait de l'aérobic devant sa télé.

Bien classique tout ça !

Pourtant, même s'il peut choquer par son côté gros dégueulasse, Conker's Bad Fur Day respecte les recettes ayant fait leurs preuves. Rare s'est contenté de reprendre les ingrédients de ses autres titres, et les a adaptés à la sauce pipi-caca-prout-burp, dans un monde mignon et sucré (à première vue). Il n'y a rien à redire sur la réalisation impeccable et sans bavure (c'est le cas de le dire), mais aucune innovation au niveau de la jouabilité ne vient marquer le jeu. Quoi qu'il en soit, Conker demeure remarquablement réalisé, même s'il risque fort de faire couler beaucoup d'encre dans les mois à venir, dans le cas où l'étiquette "interdit aux mineurs" ne serait pas bien visible sur la boîte...

AVIS OUI, MAIS...

■ je devais décrire Conker's Bad Fur Day en un mot, je choisirai "ignoble". C'est l'ignominie dans toute sa splendeur, avec son overdose de scatologie et d'humour trash. Au début, cela m'a beaucoup amusée, mais à force je dois avouer que ça en devient lourdingue. Il faut avoir l'estomac bien accroché pour supporter ces murs d'excréments, ces rots et ces vomis incessants ainsi que les pets en fond sonore. Mais avouons que sans cette débauche de mauvais goût, Conker's Bad Fur Day serait resté dans l'ombre de nos chers Banjo et Donkey Kong.

GIA



Il a beau avoir une trombine marrante, il n'en est pas moins vulgaire.

Quand Conker revient de la Mort, il est délicatement déposé par une grosse main squelettique.



Voici un des services à rendre : ramener la ruche à la reine abeille sans se faire massacrer par les voleurs.



Attention aux paquets d'excréments qui déboulent !



Du sang! des boyaux!

INTERDIT AUX MINEURS

La preuve en images: pourquoi Conker's Bad Fur Day n'est pas à mettre entre toutes les mains.



Regardez bien ce que tient à la main cette créature qui fait des ronds de fumée: l'histoire ne dit pas s'il s'agit d'une simple cigarette ou d'un gros joint...



Après avoir bu du jus de prune avarié, cette vache s'apprête à déféquer tout son contenu!



Pour éteindre ces flammes dansantes, Conker utilise la technique imparable qui consiste à leur pisser dessus, façon Karcher.



Au lieu des classiques objets ou cahouètes à échanger, Conker se sert de dollars, des vrais dollars (et non une monnaie inventée).

Le mode Multijoueur propose un paquet de challenges bien différenciés, pouvant se jouer jusqu'à quatre.

I THINK I KNOW WHAT'S GONNA HAPPEN NOW.

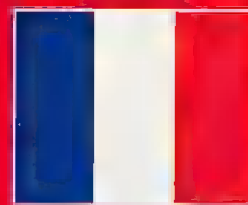
Quand Conker déclenche les boutons B, un objet très utile pour continuer apparaît instantanément.

AVIS DE LA TOUFFE !

Conker's est la meilleure chose qui soit arrivée au jeu vidéo depuis des lustres. Enfin un soft qui n'accumule pas tous les clichés mielleux et autres "japonaiseries" englucoisées à la guimauve. Conker's est trompeur d'apparence, le petit écureuil à l'air tout mignon mais c'est un sacré lascar. Le jeu est tout simplement étonnant. Les situations sont très drôles, les environnements, énormes, les animations des différents personnages, à mourir!

C'est vraiment jouable! Savoureusement grossier et provocateur ce titre est une vraie bombe!

SWITCH



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: RARE
- Éditeur: THQ
- PLATES-FORMES 3D
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle: BON
- Difficulté: VARIABLE
- Niveaux de difficulté: -
- Sauvegarde: MEMO PACK
- Compatible: RUMBLE PAK
- Vibrations: BONNES

PRESENTATION

Une longue introduction. L'aventure est parsemée de cinématiques.

95%

GRAPHISMES

Les couleurs sont chatoyantes et les personnages sont très reconnaissables.

90%

ANIMATION

Rien à redire. Comme d'habitude avec Rare, c'est excellent.

90%

MUSIQUE

Des thèmes délirants et variés qui collent parfaitement à l'action.

91%

BRUITAGES

Burp, prout, slurp, beurk! Les bruits de pets et de rots sont bien reproduits...

90%

DUREE DE VIE

Plus courte que les autres jeux Rare. Mais il y a quand même de quoi s'amuser.

87%

JOUABILITE

Prise en main naturelle. On apprend de nouveaux mouvements progressivement.

90%

INTERET

Une jolie performance technique, mais qui choquera les âmes sensibles. Attention à ceux qui pourraient l'acheter, en pensant acquérir un jeu "mignon".

90%

Daytona a toujours été synonyme en arcade de parties d'anthologie. Le succès de cette borne est tel que beaucoup de joueurs ne jurent que par elle. Voici que la version 2001 de ce hit arrive sur Dreamcast.

DAYTONA USA 2001



Les nombreux fans de Daytona vont être ravis de pouvoir s'adonner à des courses folles dans leur salon. Les différents modes de jeu proposent quelques alternatives à la traditionnelle course d'arcade. D'abord, le mode Single Race vous invite à participer à une course instantanément. Vous choisissez l'un des quatre véhicules disponibles au tout début du jeu pour parcourir l'un des huit circuits accessibles. Vous opterez simplement pour la couleur et le train de pneus de votre véhicule afin d'optimiser ses performances. Il ne reste plus qu'à décrocher une place honorable au classement. Le mode Championship propose un challenge important puisqu'il s'agit d'assurer de bons résultats sur une série de courses imposées. La difficulté devient plus importante à mesure que vous franchissez les premières épreuves. Il faut accéder aux meilleures places

de la course pour venir à bout de ce championnat haletant. Le mode 2 joueurs, lui, permet à deux pilotes de se tirer la bourre dans les meilleures conditions.

A cent à l'heure !

Le mode Time Attack est réservé aux malades du bitume, aux cinglés de la pédale d'accélération, aux mordus de la touffe décoiffée ! Il faut réaliser le plus petit temps possible sur l'ensemble des circuits disponibles pour gagner les bonus proposés. Autant dire qu'il faut connaître par cœur les réactions des différents véhicules et la topographie des circuits... L'ensemble des options confère à ce Daytona une souplesse et un confort de jeu agréables, et si vous voulez revoir vos plus belles courses, vous pourrez les sauvegarder en fin de parcours. Le mode Réseau va vous permettre de vous connecter à Internet pour affronter des pilotes des quatre coins de l'Hexagone !

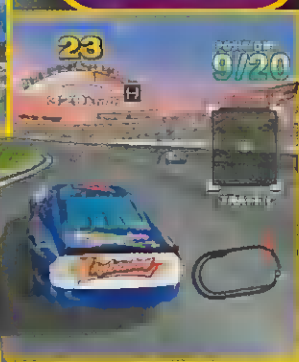
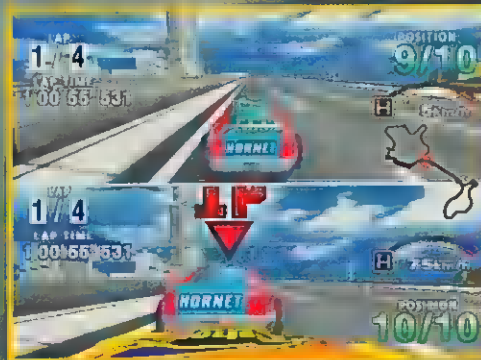
Ce circuit est une vraie folie ! Il requiert une conduite parfaite.

Encore une touffe devant les yeux du conducteur...



Le mode 2 joueurs est convivial, mais ne peut rivaliser avec le jeu en ligne.

Ce véhicule Lightning est une bombe de vitesse et d'accélération.



Le mode Championship vous oblige à des exploits.



La vue intérieure permet de négocier précisément les virages. Mais il faut connaître le tracé pour bien anticiper les trajectoires difficiles.

AVIS OUI, MAIS...

Daytona est un summum de convivialité en arcade. Tout dans ce soft est réalisé de manière à donner un maximum de sensations folles aux conducteurs ! Et pourtant, la réalisation de cette version Dreamcast me déçoit un peu : les couleurs sont fades et l'animation manque parfois de dynamisme, les modes de jeu sont agréables mais n'apportent pas d'innovations majeures au genre. Pour finir, seuls les vrais fans de ce jeu d'arcade s'écarteront avec ce soft répétitif et un poil bourrin.

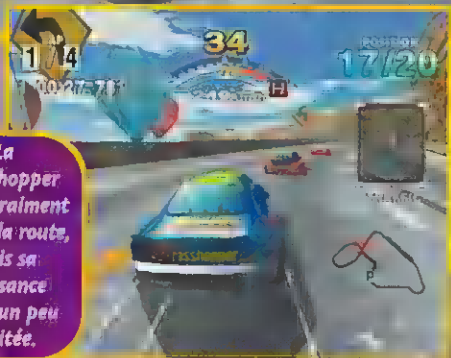


TOXIC

Le Time Attack demande une maîtrise de sol hors du commun.



La Grasshopper tient vraiment bien à la route, mais sa puissance reste un peu limitée.



AVIS OUI, MAIS...

Tout comme la version import, ce Daytona ne m'a pas totalement convaincu. Bon, il est toujours très fun à jouer, et l'esprit Daytona est bel et bien là, mais quelques détails font défaut et l'empêchent de se hisser parmi les gros hits Dreamcast : le pad trop sensible, et les graphismes pas assez fins, par exemple. Bref, si vous êtes un incondicional du genre, vous vous amuserez quelques heures, mais vous ne pourrez pas vous empêcher d'être un peu déçu...



ZANO

VOUS ALLEZ VOIR DU PAYS !

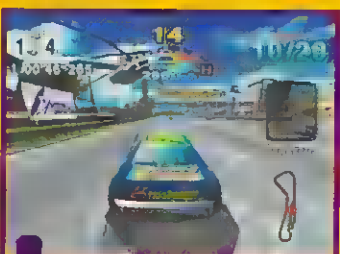
Daytona vous offre de parcourir quelques-unes des pistes les plus représentatives de l'univers débridé et sinueux issu du savoir-faire de Sega. Les décors valent le coup d'œil, mais il vaut mieux garder la vue sur la piste pour ne pas manquer un virage un peu serré.



Dinosaur Canyon est un incontournable de ce Daytona USA 2001. Les lignes droites alternent avec les virages traîtres.



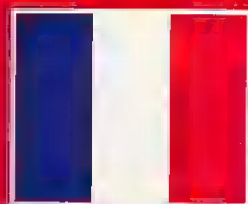
Three Seven Speedway : un parcours atypique et singulier, dans un décor agréable.



Le circuit Rin Rin Rink demande une bonne maîtrise du véhicule et une bonne stratégie pour gagner du temps dans les virages.



Mermaid Lake est un endroit charmant, où les sirènes vous attendent pour des moments enchanteurs.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : GENKI
- Éditeur : HASBRO/SEGA
- COURSE ARCADE
- 1-2 JOUEURS (MÊME ÉCRAN)

- Contrôle : DÉLICAT
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : VM
- Compatible : EN LIGNE, KIT VIBRATION
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION

Des menus de sélection clairs et précis, et c'est tout !

70%

GRAPHISMES

Couleurs fades et niveau de réalisation général un peu faible pour la Dreamcast.

84%

ANIMATION

Fluide, mais laissant parfois entr'apercevoir quelques faiblesses.

88%

MUSIQUE

Des thèmes risibles pour les mélomanes et étonnants pour les autres.

40%

BRUITAGES

Quelques crissements de pneus bien sentis, mais rien de vraiment original.

80%

DUREE DE VIE

Le mode Championship est un beau challenge. Des heures sur le net.

87%

JOUABILITE

Quelques finesses à maîtriser. Une orientation arcade très prononcée.

87%

INTERET

Un bon jeu de course vraiment dynamique et attachant. Le jeu en réseau offre un intérêt indéniable.

88%

SILPHEED

Sorti en octobre 1993, *Silpheed* fit énormément parler de lui à l'époque, car il fut le premier jeu de qualité en 3D précalculée sur le Mega-CD de Sega. Une révolution pour l'époque où la 2D régnait en maître. Ce shoot'em up fait aujourd'hui peau neuve et signe son retour sur Playstation 2.

Si on vous demande de résumer en trois mots ce qu'est un shoot'em up, voici ce qu'il faut répondre : tirer sur tout ce qui bouge sans réfléchir. C'est une formule magique, qui fonctionne avec tous les jeux de ce genre, quel que soit le shoot choisi. Le scénario est réduit au strict

Une folle poursuite avec un boss au ras d'un lac de lave en fusion... à s'en griller la touffe!



minimum (les aliens attaquent), seules comptent l'action et la manière d'exploser ses adversaires. Dans le cas qui nous intéresse, l'équipement de votre unique vaisseau évolue au cours du jeu et en fonction des ennemis abattus. Plus vous détruisez d'aliens, plus vous gagnez de nouvelles armes ; neuf sont proposées au final. La particularité de votre vaisseau est de pouvoir les dépareiller. On peut donc embarquer deux types d'armes différentes simultanément : tir laser, bombes... une idée originale. Un conseil, ne vous ruez pas sur la première nouvelle arme gagnée, elle ne sera pas forcément efficace contre les ennemis que vous allez rencontrer dans les niveaux avancés. A vous de faire



La taille des boss est généralement conséquente, mais on en vient facilement à bout.

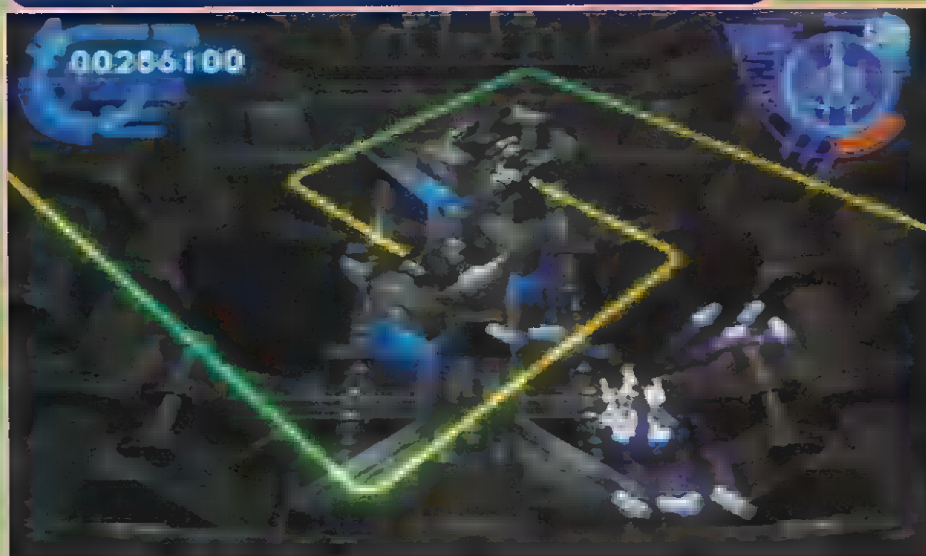
le bon choix au bon moment. Heureusement, le choix des armes n'étant pas définitif et les Continues étant infinis, vous avez tout le temps pour peaufiner la meilleure stratégie possible et terminer le jeu en toute tranquillité.

De véritables films

Si le principe n'a pas évolué, il s'agit toujours d'un jeu en 3D précalculée, les graphismes ont considérablement évolué. Profitant de la puissance de

calcul de la Playstation 2, les décors bénéficient de différentes textures du plus bel effet. Dommage que leur qualité ne soit pas toujours constante : on passe d'un niveau très fouillé à un autre plus vide. Quoi qu'il en soit, certaines phases de jeu, tout comme certaines scènes cinématiques, ressemblent à de véritables séquences de films de science-fiction. Pour son grand come-back, *Silpheed* est une belle réussite qui devrait satisfaire les amateurs du genre.

Les vaisseaux sortent des générateurs et suivent la ligne dessinée par les rayons laser.



AVIS OUI!

Silpheed, bien qu'exploitant un genre de jeu éculé, s'en tire à merveille. Le principe ne change pas, on reste dans la catégorie des shoot'em up, mais la prise en main et les animations font que l'on s'amuse tout de suite. Pour une fois, le vaisseau qu'on dirige ne se fait pas exploser en trois secondes ! Ça fait du bien d'avancer à travers les niveaux sans s'en prendre plein la touffe, pardon, la tête. Maintenant, reste à savoir si ce genre de jeu est encore à la mode...

NIICO

ARMES À L'ÉPAULE

Au fur et à mesure que vous progresserez et en fonction du nombre d'adversaires abattus, votre armement va

considérablement s'élargir. Au final, ce sont pas moins de neuf armes différentes qui seront proposées.



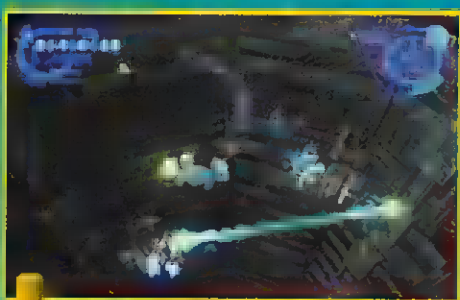
Avant chaque mission et à chaque ravitaillement, on a la possibilité de changer d'arme.



Cette arme, protons est la plus classique, mais reste efficace.



Le laser n'est pas l'arme la plus puissante, à utiliser dans les premiers niveaux.



Autre arme : le laser directionnel. On peut shooter à 360°, soit à droite, soit à gauche.



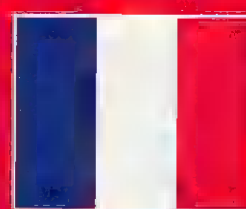
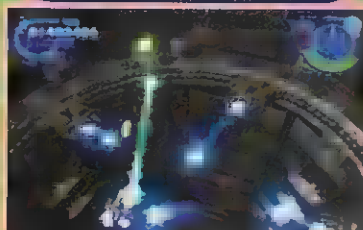
AVIS OUI, MAIS...

Silpheed était sorti il y a longtemps sur le Mega-CD. En voici une version toute belle sur PS2. Le moins que l'on puisse dire c'est que le jeu est super classique. Du shoot pur et dur sans véritable idée renouvelant le genre. J'ai joué en Hard et même dans ce niveau de difficulté le débit d'ennemis reste raisonnable. Le jeu est presque facile... C'est vrai que c'est plutôt beau, mais bon sachant qu'on est sur PS2 et que la 3D est précalculée, il n'y a pas de quoi s'extasier. Un mode 2 joueurs et quelques petites idées en auraient fait un vrai Mégahit à mon goût.

SWITCH

Un boss peu évident à descendre : il se cache dans une sorte de gigantesque roue dentée.

Une descente aux enfers jonchée d'ennemis en tout genre. Attention, ne restez jamais à la même place.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : GAME ARTS
- Éditeur : VIRGIN INTERACTIVE
- SHOOT 3 D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 2
- Sauvegarde : CARTE-MÉMOIRE
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION

De magnifiques cinématiques, mais des options peu nombreuses.

89%

GRAPHISMES

Les décors varient et sont d'une excellente qualité : fins, précis et texturés.

91%

ANIMATION

Pas de ralentissement à signaler, même quand l'écran est bourré d'ennemis.

90%

MUSIQUE

Les thèmes proposés sont bien rythmés et nous accompagnent durant les parties.

85%

BRUITAGES

Les consoles évoluent, mais pas les bruitages.

85%

DUREE DE VIE

La difficulté, progressive, est bien dosée. Avec du courage, on en vient à bout.

82%

JOUABILITE

Prise en main excellente. On dirige son vaisseau avec une grande aisance.

90%

INTERET

Silpheed, grand classique parmi les classiques, fait peau neuve. Un principe éculé qui réussit cependant à nous divertir.

90%

F1 WORLD GRAND PRIX 2000

Les jeux de F1 sur PS se comptent à la pelle et se contentent, pour la plupart, de proposer chaque année des mises à jour. Certains tentent de se démarquer en incluant des modes et des épreuves originales, mais il est difficile de faire un choix.

Ce F1 World Grand Prix, développé par VideoSystem, propose de disputer le championnat de F1 de l'année 2000. Les pilotes et les voitures sont donc ceux de la saison passée. On retrouve également l'ensemble des tracés qui ont accueilli le dernier championnat, et l'homme à battre est bien évidemment Michael Schumacher. Pas de surprise sur le plan des modes de jeu : Arcade ou Championnat, c'est tout. Bon, le mode Championnat est relativement travaillé, puisqu'avant d'y participer il faudra décrocher la Super Licence. Et donc se livrer à une série d'épreuves de virages, démarrages, dépassements, freinages... Ensuite, en fonction de ses performances en Super Licence, on reçoit des propositions d'écuries. Le reste du Championnat se déroule de manière assez classique, mais une option permet de surveiller le développement de la voiture et d'orienter les recherches des

ingénieurs sur des points précis (aérodynamisme, moteur, boîte...). Le mode Arcade n'étonnera pas non plus les habitués. Il permet néanmoins de s'amuser sans se prendre trop la tête dans les réglages.

Une réalisation inégale

Le fond de jeu est assez complet. On retrouve la possibilité de paramétrer les épreuves jusque dans leurs moindres détails. Usure des pneus, réalisme des collisions, règlement, etc., tout un tas d'options permettent d'augmenter le réalisme de la compétition. La majorité des jeux de F1 offrent cette possibilité, mais il faut reconnaître qu'ici le choix est vraiment complet. Pad en main, les ennuis commencent, et le comportement des voitures déçoit un peu. Elles sont lourdes, manquent de vivacité et leur adhérence ne semble pas très réaliste. Un léger temps d'adaptation est nécessaire. Enfin, les graphismes sont moyennement réussis, et manquent de finesse ; quant à

l'animation, elle est tout simplement désastreuse. Les sensations de pilotage s'avèrent donc très moyennes...

AVIS NON !



Franchement, je n'ai pas pris mon pied avec ce F1 World Grand Prix ! La conduite ne présente pas grand intérêt. On ne sent jamais vraiment bien sa caisse sur la route, et l'ensemble visuel m'a littéralement filé mal au cœur... Bref, je ne saurais trop vous conseiller de passer à côté et de vous tourner vers F1 Championship 2000 ou F1 Racing Championship, si vous voulez véritablement jouer avec les pilotes et voitures de la saison 2000.

ZANO



La première épreuve du mode Super Licence vous apprend à réussir un départ.



Utiliser l'aspiration s'avère très utile et assez réaliste.



Les virages sont toujours indiqués, ce qui permet d'optimiser son placement en courbe.

Plusieurs vues sont proposées : trois extérieures et trois intérieures, dont une vue du cockpit pas très réussie.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : VIDEOSYSTEM
- Éditeur : EIDOS
- COURSES DE F1
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION

Pas d'intro. Des menus fades. Temps de chargement longs...

80%

GRAPHISMES

Pas laids, mais on a vu nettement mieux sur PS.

84%

ANIMATION

Atroce ! Saccades et clipping à gogo... Très inconfortable.

60%

MUSIQUE

Discrète, on s'en passe sans souci.

80%

BRUITAGES

Les moteurs sont moyens ; la boîte ou les pneus sont mieux.

84%

DUREE DE VIE

Honorable, à condition d'être motivé !

80%

JOUABILITE

On arrive à conduire la voiture, mais rarement avec précision.

85%

INTERET

Un jeu assez complet mais trop mal réalisé pour qu'on y prenne plaisir.

75%

GUNGRIFFON BLAZE

Gungriffon Blaze surfe sur la vague de jeux de mécha qui sévit en ce moment sur Playstation. Ce titre fait suite au divin Gungriffon sur Saturn. Malheureusement, ce jeu est tout aussi beau que décevant.

Ce jeu se déroule dans un futur pas si lointain que ça. La guerre est partout présente. Une alliance s'est formée entre les Etats-Unis (les plus forts) et le Japon pour rétablir la paix dans le monde. Les robots constituent une arme idéale pour remplir cette tâche. Vous êtes vous-même membre du commando chargé de cette noble tâche. Aux commandes de votre machine de guerre, une longue route vous attend.

Le choix des armes

Une fois votre personnage créé, vous vous rendez dans le menu des missions. Là, une douzaine de cartes sont accessibles. Chacune vous demandera d'accomplir un nombre d'objectifs précis : destruction de bastions ennemis, protection de sites, sauvetage... Face à vous, l'adversaire est souvent bien armé. Par chance, vous serez la plupart du temps aidé par d'autres méchas appartenant à diverses organisations de défense alliées.

Les ennemis sont nombreux et très variés. Ils changent généralement selon le lieu de votre mission.

Sur votre route, il est possible de tout détruire ; à l'intérieur des bâtiments, vous récupérerez moult objets qui vous serviront à "booster" votre engin. En effet, il est possible de modifier en partie son robot. Entre chaque mission, vous vous rendez au garage, où les modifications sont possibles. Cinq éléments peuvent être intégrés à votre mécha : vous pouvez, par exemple, ajouter une arme supplémentaire, augmenter la résistance de votre armure ou encore accélérer votre cadence de tir. Cet équipement ne s'achète pas, mais se récupère sur les champs de bataille.

Des plus et des moins

Gungriffon dispose d'une très bonne réalisation. Les décors sont variés, et les différents robots que vous allez rencontrer, bien carrossés. On reste parfois ébahi devant certains effets, telle l'eau qui coule. De plus, les mouvements sont très bien rendus et l'impression de poids donné aux machines est hallucinante. On a vraiment l'impression que sa bestiole métallique pèse des tonnes. Cependant, l'ensemble est un peu trop lent. Pire, les ralentissements sont fréquents. La jouabilité n'est pas mieux. Le pilotage avec les deux sticks est très difficile, pour ne pas dire carrément chiant. On se mélange souvent les pédales. Enfin, on se perd rapidement sur les zones assez larges qu'il faut parcourir. Seul un radar est pour vous informer dans quelle direction on se rend. Une carte aurait été bien pratique...

AVIS NON !



Kael

Sur Saturn, ce titre était vraiment excellent. Son passage sur Playstation 2 n'est pas une réussite. Le jeu a perdu en route un élément important : son excellente jouabilité. Au bout de quelques minutes, mon envie de progresser dans les missions avait totalement disparu. Un comble pour le fan de Robotech que je suis. Si vous voulez vraiment un jeu de méchas sur Playstation 2, optez plutôt pour Armored Core ou ZOE qui sont bien plus agréables.



Avec le temps, vous pourrez obtenir de nouvelles armures bien plus résistantes.



Parfois, des indications apparaîtront en bas de l'écran pour vous aider.



Les chutes d'eau sont assez bien réalisées.



Dans les options, on peut choisir entre des explosions simples ou complexes. Allez savoir pourquoi...



● Version : OFFICIELLE
● Dialogues :
● Textes : FRANÇAIS

● Développeur : GAME ARTS
● Éditeur : VIRGIN
● ACTION 3D
● 1 JOUEUR
● Sauvegarde : OUI
● Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION

Rien d'affolant. Des menus sombres et un peu confus.

GRAPHISMES

Bons. Des robots détaillés et de nombreux effets spéciaux.

ANIMATION

Elle ralentit lorsque les ennemis et les explosions pullulent.

MUSIQUE

Fortement techno, elle s'adapte parfaitement à l'univers du jeu.

BRUITAGES

Les armes et le bruit lourd des pas de votre machine.

DUREE DE VIE

Longue, grâce à la difficulté de certaines missions.

JOUABILITE

Les deux sticks analogiques auraient pu être mieux utilisés.

INTERET

Gungriffon Blaze n'est pas à la hauteur de nos espérances. Il est joli, mais manque de pêche.

75%



WINNING ELEVEN 5



L'équipe parisienne est présente. La crise est oubliée jusqu'à l'année prochaine.

TOUT EN FINESSE

Cette nouvelle simu de foot propose quelques finesse qu'il est nécessaire de maîtriser si l'on veut en profiter. Passage en revue des forces en présence et dissection d'un titre déjà mythique.



Selon la hauteur du ballon et sa vitesse, le joueur réalise le geste technique adéquat. La réussite dépend de lui.

Il ne faut pas se précipiter. La conservation du ballon est essentielle pour exécuter une bonne passe.



Les dribbles s'effectuent avec les boutons direction et les touches d'accélération R1 et R2.



Détail frappant, la position du pied sur le ballon varie en fonction du résultat voulu. Impressionnant.



Batistuta, première. Le maître des surfaces en pleine action.



Batistuta, deuxième. Quand Dieu lui-même est en short!

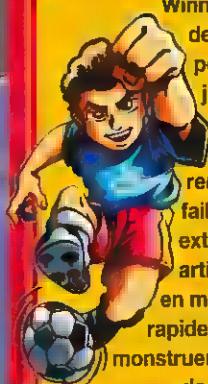


Une frappe de loin batave. A en arracher des touffes d'herbe...

Un splendide arrêt du gardien! Cet homme de pixels est un mur.



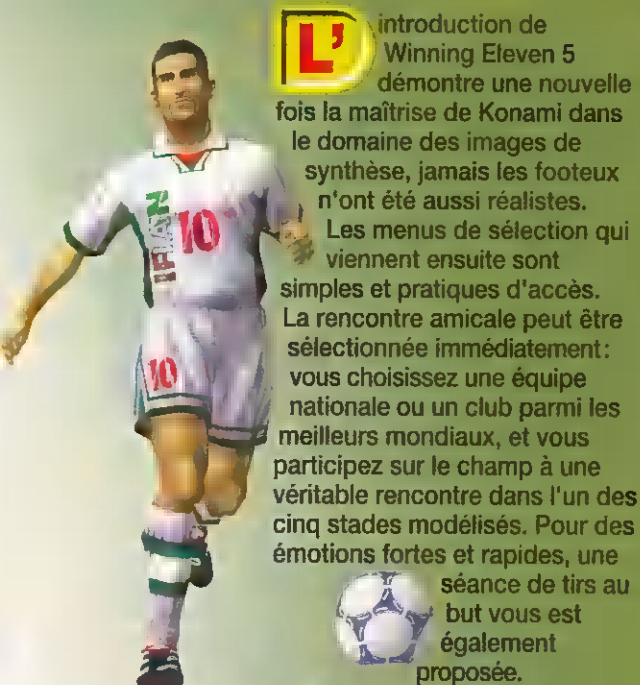
AVIS J'EN PLEURE DE JOIE!



Winning Eleven 5 est la meilleure simu de foot de l'histoire du jeu vidéo! On pourrait s'arrêter là et, retourner y jouer, mais les arguments sont tellement évidents qu'il faut les citer: des graphismes renversants, une animation sans faille, des possibilités de jeu extraordinaires et une intelligence artificielle brillante. Une fois la prise en main maîtrisée, on prend rapidement conscience du potentiel monstrueux du jeu. Le must de la simulation de foot!

TOXIC

Il y a deux moments forts dans la vie d'un testeur de jeux de foot: le premier, c'est la sortie d'un nouveau volet de la série des ISS; le second, c'est la sortie d'un nouveau volet de la série des ISS. Eh alors, me direz-vous, et Winning Eleven? Eh bien, justement, c'est la même chose!



L'introduction de Winning Eleven 5 démontre une nouvelle fois la maîtrise de Konami dans le domaine des images de synthèse, jamais les footeux n'ont été aussi réalistes. Les menus de sélection qui viennent ensuite sont simples et pratiques d'accès. La rencontre amicale peut être sélectionnée immédiatement: vous choisissez une équipe nationale ou un club parmi les meilleurs mondiaux, et vous participez sur le champ à une véritable rencontre dans l'un des cinq stades modélisés. Pour des émotions fortes et rapides, une séance de tirs au but vous est également proposée.

Le deuxième mode permet de participer à une ligue paramétrable. De bons résultats sur toute la longueur de la compétition sont nécessaires pour remporter le titre final. Le mode Coupe offre un panel de compétitions très varié, les coupes de tous les continents sont représentées. Dans le mode League Master, réservé aux

grands clubs mondiaux, vous prenez en main la destinée d'une équipe de la deuxième à la première division de cette Champions League. Vous achetez des joueurs en fonction de vos victoires pour monter la meilleure équipe possible. Les vrais joueurs sont là, pour un réalisme accru.

Un beau jeu de jambes

Un mode Entraînement vous attend pour effectuer un galop d'essai avant les matchs. C'est dans ce passage obligé que l'on prend conscience du génie des développeurs de Konami Tokyo. Vous pourrez accéder également à l'ensemble des trophées remportés, ainsi qu'aux replays que vous aurez enregistrés pendant les matchs. Il est possible de configurer toutes les options de la partie, comme les caméras ou le niveau de difficulté. La grande force de Winning Eleven 5 tient dans la précision des configurations de jeu possibles. Vous pourrez choisir une tactique pour votre équipe et pour chaque joueur qui la compose! Le placement sur le terrain et la gestion de vos joueurs s'effectuent avec un confort rarement égalé jusqu'ici. Les mouvements techniques sont encore plus nombreux qu'auparavant. Ce Winning Eleven 5, sans doute dénommé ISS Pro Evolution dans sa version européenne, propulse le football et la Playstation 2 vers des sommets jamais atteints.

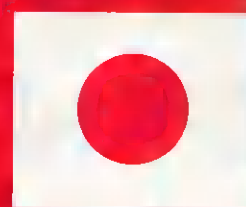


Il pleut sur le stade, mais les supporters portugais restent gais.

AVIS OUI!

Après un premier volet décevant (surtout en japonais), ce Winning Eleven 5 est comme la lumière au bout du tunnel pour les passionnés de football vidéoludique. Il faut dire que c'est la même équipe que celle qui a réalisé le Pro Evolution sur Playstation. La jouabilité est au top, et tous les gestes s'effectuent instinctivement. Une fois que l'on commence une partie, il devient vraiment difficile de s'arrêter. Pour moi, ce titre est tout bonnement la meilleure simulation de foot au monde, et ce, toutes consoles confondues...

KAEL



- Version: **IMPORT**
- Dialogues: **JAPONAIS**
- Textes: **JAPONAIS**

- Développeur: **KONAMI TOKYO**
- Éditeur: **KONAMI**
- **FOOTBALL**
- **1-8 JOUEURS SIMULTANÉMENT**

- Contrôle: **EXCELLENT**
- Difficulté: **ÉLEVÉE**
- Niveaux de difficulté: **3**
- Sauvegarde: **OUI**
- Compatible: **DUAL SHOCK 2, MULTIMANETTE**
- Vibrations: **MOYENNES**

PRESENTATION

De belles images de synthèse, rythmées et dynamiques.

90%

GRAPHISMES

Un réalisme confondant et des détails troublants de précision.

94%

ANIMATION

Les mouvements techniques du foot n'ont jamais été aussi bien réalisés.

93%

MUSIQUE

Des thèmes bidons et barbaux. La honte!

50%

BRUITAGES

Ils ont bien progressé, mais restent étranges. Le public réagit bien.

75%

DUREE DE VIE

Un beau challenge pour le joueur solitaire. A plusieurs, c'est sans fin!

95%

JOUABILITE

Un traitement réussi de la conduite de balle. Un fond de jeu exemplaire.

95%

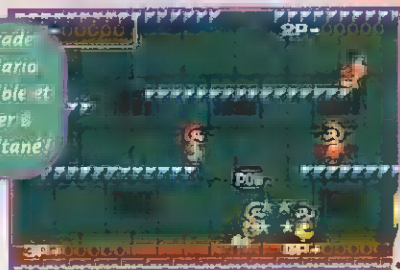
INTERET

Une journée de printemps au bord de l'eau, un rayon de soleil dans la pénombre, un sourire de Virginie... Le bonheur quoi!

96%

SUPER MARIO
ADVANCE

La version arcade originale de Mario Bros est disponible et on peut y jouer à quatre en simultané!



Sorti sur console Nes en 1988, sauf au Japon, cet épisode de Super Mario Advance est le premier jeu de plates-formes de la nouvelle portable de Nintendo. Il propose également une version de Mario Bros sortie, elle, dans les salles d'arcade en 1983. Un régal!

Mario Bros est au jeu vidéo ce que la choucroute est à la gastronomie alsacienne: un classique, une référence incontournable. Est-il encore nécessaire de présenter ce monument qui a jeté les bases des jeux de plates-formes sur console? Le principe, ultra simple, est pourtant hyper efficace: parcourir différents niveaux et tenter de parvenir à la sortie de chacun d'entre eux. Des pièges, naturels ou non, viennent relever la difficulté de votre course: cascades, précipices, lac de lave et ennemis en tout genre sont bien évidemment de la partie.

Quatre persos sinon rien

Pour la première fois dans un jeu de Super Mario, quatre personnages sont proposés: la princesse Toadstool, Toad,

Mario et Luigi. Ils sont tous dotés de caractéristiques différentes: vitesse, force physique et hauteur de saut. Vous apprendrez vite quel personnage permet le mieux de terminer le monde dans lequel vous évoluez. Quel que soit le choix que vous effectuerez, sachez qu'il ne sera jamais définitif: il est toujours possible de changer de personnage entre deux niveaux ou quand vous perdez une vie.

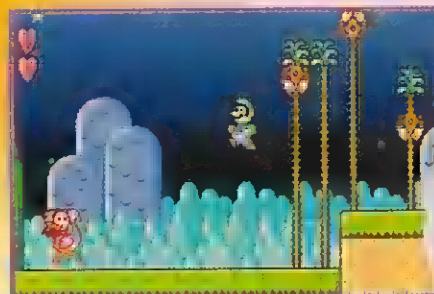
Sauter n'est pas jouer

Autre nouveauté pour un épisode de Mario Bros: la manière de se débarrasser des ennemis. Leur sauter sur la tête ne les élimine pas; une fois sur leurs épaules, il faut encore les porter ■ les balancer soit dans le vide, soit sur un autre adversaire. Voilà qui tranche radicalement avec les autres épisodes de Mario. La technique pour battre les

boss reste, quant à elle, rigoureusement identique à ce que l'on connaît: le lancer d'objets à la tronche, par trois fois.

Cadeau Bonux

En 1993, Super Mario Bros 2 arrive sur la compilation Super Mario All Stars sur Super Nintendo, dans une version relookée du plus bel effet. C'est cette version que l'on retrouve aujourd'hui sur Game Boy Advance. Les graphismes sont tout autant réussis et profitent même de quelques améliorations. Cerise sur la tousse, cette cartouche propose également une version améliorée du jeu d'arcade original, Mario Bros (1983, tout de même!) où il est possible de jouer à quatre via le câble Link. Un vrai délire assuré! Amateurs du genre, à vos consoles!



Le cinquième monde n'est vraiment pas facile. Les autruches vous mènent la vie dure.

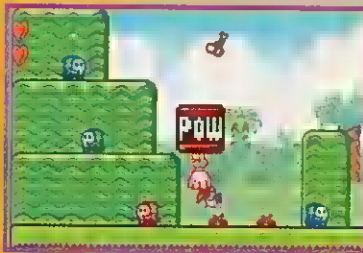
Quand on trouve la clé de monde, un gros ennemi apparaît. Faites-le disparaître en lâchant la clé.



AVIS OUI!

Cet épisode de Super Mario Bros laisse apparaître, sans vraiment forcer, les capacités techniques de la Gameboy Advance. Effets de rotation, zoom, distorsion, on se retrouve à la belle époque de la Super Nintendo. Super Mario Advance est très difficile et promet de longues heures de jeu. Ceci est d'autant plus vrai qu'il contient le jeu d'arcade Mario Bros, jouable à quatre! Les anciens, dont je fais partie, apprécieront.

NIICO



fois lâché, le POW permet d'éliminer tous les ennemis à l'écran. Il est recommandé de lancer le POW là où il y a du monde.

12 ANS D'ÉVOLUTION

Le premier épisode de Super Mario Bros 2 est sorti en 1988 sur la console Nes aux États-Unis et en Europe uniquement. Par la suite, en 1993, cet épisode a reparu, relooké, dans la compilation Super Mario All Stars; c'est celui que l'on retrouve aujourd'hui, huit ans plus tard sur Gameboy Advance.



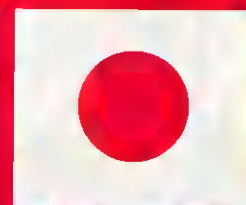
Première apparition, en 1988, sur console Nes. Bonjour les graphismes!



Deuxième sortie, en 1993, dans la compilation Super Mario All Stars sur Snes.



La dernière étape, l'évolution en 2001 sur Gameboy Advance.



- Version: **IMPORT**
- Dialogues: **JAPONAIS**
- Textes: **ANGLAIS**

- Développeur: **NINTENDO**
- Éditeur: **NINTENDO**
- PLATES-FORMES
- 1-4 JOUEUR SIMULTANÉMENT

- Contrôle: **BON**
- Difficulté: **ÉLEVÉE**
- Niveaux de difficulté: **-**
- Sauvegarde: **INTERNE**
- Compatible: **CÂBLE LINK**
- Vibrations: **-**

PRESENTATION

Le Mario Bros (sorti en 1983) en bonus est une bonne surprise.

85%

GRAPHISMES

Les décors sont colorés et fouillés. Mario fait peau neuve.

85%

ANIMATION

Pas de ralentissement à signaler. Le mouvement des personnages est souple.

90%

MUSIQUE

On retrouve les thèmes de la version Nes avec une certaine nostalgie.

88%

BRUITAGES

Quelques voix digitalisées. Les bruitages restent toujours aussi amusants.

85%

DURÉE DE VIE

Le jeu est difficile à terminer.

90%

JOUABILITÉ

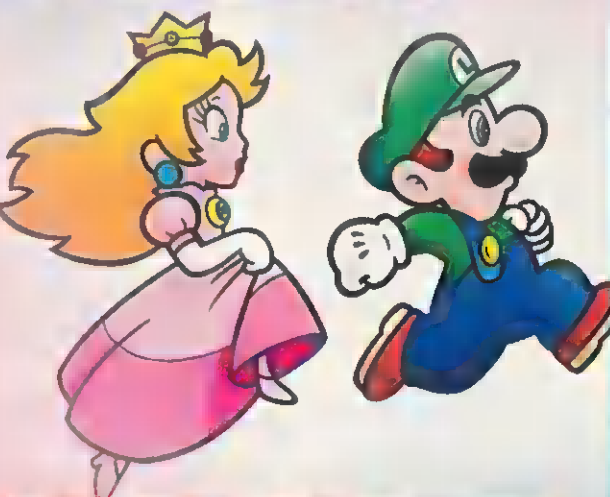
La prise en main est immédiate, et on prend plaisir à diriger son personnage.

90%

INTERET

Le premier jeu de plates-formes de la Gameboy Advance est une réussite. Un ancien hit de Nintendo remis au goût du jour avec brio.

90%



AVIS AH... JE VEUX!

En attendant de nouvelles aventures sur Game Cube, mon pote Mario revient sur GBA; quel bonheur! Cette version GBA de Mario 2, made in USA, est identique à celle de la Snes. Certains considèrent que ce Mario est inférieur aux versions réalisées par Miyamoto au Japon. Ce n'est pas mon avis. Comme toujours, ce grand jeu de plates-formes présente de nombreuses originalités, comme les portes qui communiquent avec un monde inversé ou encore la possibilité de saisir des ennemis ou des légumes pour s'en servir comme arme. Un grand jeu à ne pas rater.

AHL

UNREAL TOURNAMENT

Après un Quake III Arena du tonnerre, qui a su régaler les fans de violence gratuite, voici Unreal Tournament, jouant dans la même catégorie, avec cependant quelques différences majeures.

Heux possesseurs de Dreamcast! Unreal va vous permettre de découvrir ce que "gore" et "touffe" signifient réellement. Dans une série de tableaux et de décors variés, vous devrez rivaliser avec d'autres combattants, qui n'auront pour but que de vous ôter la vie. Bien sûr, un arsenal conséquent vous permettra d'en mettre plein la tête à vos agresseurs potentiels. Les armes, vraiment originales, offrent un spectacle permanent, et la vue subjective permet de plonger de plein fouet dans l'aventure et le combat sans merci.

En veux-tu, en voilà!

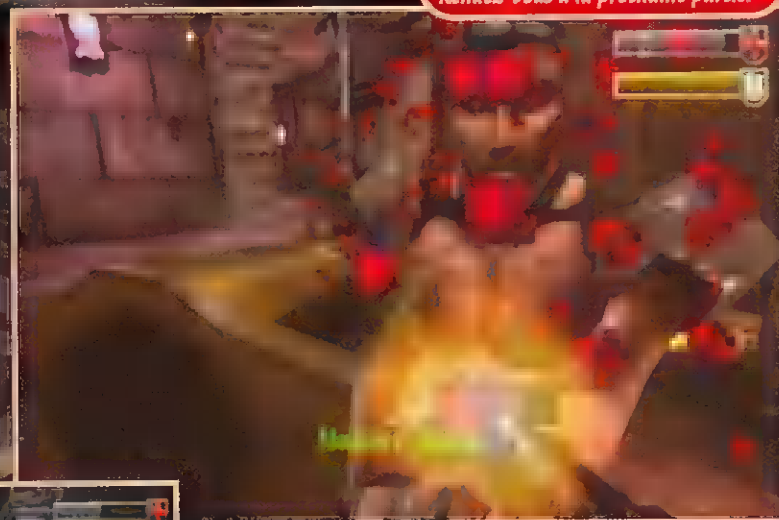
Il va falloir récolter des munitions et des potions de soins pour progresser. Une bonne maîtrise des commandes est essentielle pour contrer les attaques et bien viser les mercenaires qui vous font face, la souris et le clavier.

Le concierge est dans l'escalier.



Petite séquence de boucherie pour âmes insensibles.

s'avérant d'une utilité primordiale pour assurer de bons mouvements. Des boss viendront bien sûr entraver votre progression et certains combats requerront de votre part des réflexes hors du commun. Le mode Multijoueur en réseau constitue l'atout principal de ce soft. On ne laisse pas des parties à plusieurs sur Internet. Reste à savoir si la version française possédera les mêmes atouts.



Votre serviteur sait manier la souris, prenez-en de la graine!

Vient parfois l'heure de mourir... Rendez-vous à la prochaine partie.

AVIS OUI, MAIS...

Unreal Tournament vient en parfait complément de Quake III Arena. Ce Doom-like demande beaucoup plus de finesse et de stratégie de déplacement que la plupart des jeux du genre. Les couleurs et les détails sont nombreux et raviront les esthètes.

Servis par une animation correcte, les déplacements se font sans accroc. Reste que seul le jeu en réseau propose un véritable intérêt, et cette version US implique un accès compliqué au réseau américain.

TOXIC

Othello est un être vil et fourbe, ne faites pas de quartiers.



Face à face avec votre destin.



- Version: IMPORT
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: SECRET L.
- Éditeur: INFOGRAMES
- DOOM-LIKE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde: VM
- Compatible: INTERNET, SOURIS, CLAVIER, VGA BOX...

PRESENTATION

Une présentation un peu sommaire qui sent fort le blast!

85%

GRAPHISMES

De beaux détails et un environnement graphique soigné.

90%

ANIMATION

Aucun accroc à signaler. Une fluidité de tous les instants.

88%

MUSIQUE

C'est du très lourd, et sans finesse aucune.

80%

BRUITAGES

Les détonations et l'ambiance générale sont parfaites.

88%

DUREE DE VIE

Incontournable en-ligne. En solo on risque de s'ennuyer ferme.

92%

JOUABILITE

Souris et clavier de rigueur. Déplacements aisés.

90%

INTERET

Une bonne conversion pour la Dreamcast, et du bonheur pour les amateurs du genre.

90%

F-ZERO

Tout le monde connaît F-Zero et ses bolides futuristes qui se tirent la bourre sur des circuits inspirés d'univers de science-fiction. Cette version Gameboy Advance va-t-elle entrer dans la légende ?

Le déroulement du jeu F-Zero est des plus simples. Vous commencez par sélectionner l'un des quatre véhicules de votre disposition, chacun d'eux possédant des aptitudes particulières. Vous le dotez d'une bonne accélération, d'une vitesse de pointe percutante, d'une grande maniabilité ou d'une solidité à toute épreuve. Il est important d'opter pour un véhicule adapté à votre pilotage. Ensuite, vous choisissez l'une des trois catégories de courses, ainsi que leur niveau de difficulté. Une fois sur la piste, vous devez finir à la meilleure place pour accéder à la course suivante et passer les niveaux.

Champion du champignon !

Virages sinueux et vitesse vertigineuse : tout, dans ce jeu, vise à décoiffer le joueur. Bien entendu, vous devrez éviter les

pièges de la piste ! Les flaques d'huile dispersées sur le circuit vous ralentiront sérieusement si vous ne savez pas les éviter. Pour semer vos poursuivants ou rattraper les véhicules de tête, il faut impérativement passer sur les bonus, les accélérateurs. Côté boutons, L et R facilitent la prise des virages en orientant votre bolide dans le sens de la piste. A sert à accélérer et B à freiner. Il faut apprendre à utiliser ces boutons simultanément pour de meilleurs résultats. Le mode Link permet quatre joueurs munis de quatre GBA, de trois câbles et d'un seul jeu, de participer à une course survitaminée. Dans ce mode Multijoueur, pas de place pour les petites touffes rachitiques, il est réservé aux grosses pointures. L'animation ne souffre pas et le fun est total !



Les circuits sont parfois penchés. Restez au centre pour ne pas vous trouver surpris.



Certaines zones de la piste réservent de désagréables surprises !



Il faut bien orienter son vaisseau pour anticiper les trajectoires.



Ne vous approchez pas trop des côtés des pistes. Vous ralentissez.



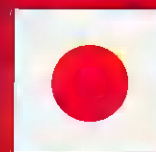
Les couleurs sont variées et pimpantes.

AVIS OUI !



F-Zero est une perle de convivialité. La Gameboy Advance fait honneur à ce titre mythique. La prise en main est immédiate et le mode Link est un pur défilé ! La qualité des graphismes et de l'animation permet de profiter des finesses et du fun de ce jeu qui a su inspirer des classiques comme Wipeout. Cette cartouche vous réserve beaucoup de plaisir, même si les modes de jeu sont un peu sommaires.

TOXIC



Version :
IMPORT
Dialogues :
Textes :
JAPONAIS

Développeur : NINTENDO
Éditeur : NINTENDO
COURSE FUTURISTE
1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
Sauvegarde : OUI
Compatible : CÂBLE LINK

PRESENTATION

Rien de plus sommaire : le titre et les menus de sélection.

60%

GRAPHISMES

Des bolides bien détaillés pour une portable. Un régal !

85%

ANIMATION

Un défilement sans faille. Pas de ralentissements en Link.

88%

MUSIQUE

Des petits thèmes légers. Rien d'original.

79%

BRUITAGES

Soignés, mais la partie audio de la GBA est légère.

74%

DURÉE DE VIE

En mode 4 joueurs, les parties sont vraiment débridées.

80%

JOUABILITÉ

Domage pour les touches L et R avec de grandes mains.

85%

INTERET

De nouvelles sensations pour un nouveau F-Zero sur une nouvelle console. Le pied !

85%

Un an quasiment jour pour jour après la sortie de la version Dreamcast, MDK2 s'attaque à présent à la Playstation 2. Même scénario que précédemment, quelques améliorations graphiques, mais toujours, hélas, ce même défaut de jouabilité. Dommage...

Vous le savez, les Américains ont de la chance : ils mangent des glaces beaucoup plus grosses que chez nous. Heureusement, il y a une justice dans ce monde. Chaque fois que les envahisseurs débarquent sur Terre, c'est sur leur tronche que ça tombe. Dans MDK2, les extraterrestres ont donc envahi les Etats-Unis. Et bien évidemment, comme toujours, c'est à vous que l'on fait appel pour les bouter hors du territoire.

Faites votre choix !

Trois héros sont proposés dans ce shoot 3D : un savant fou, un chien à six pattes et un humain en combinaison moulante. Chaque personnage dispose d'un armement spécifique : le savant possède ses inventions loufoques mais pourtant très efficaces, le chien a la capacité d'utiliser quatre armes simultanément et Kurt, l'humain, détient entre autre un fusil de sniper capable d'effectuer des zooms d'une incroyable précision : de quoi grossir 70 fois un élément !

MDK2TM ARMAGEDDON

Vous incarnez alternativement chaque personnage au gré de l'aventure et du scénario. Bien évidemment, les situations varient en fonction du héros que vous dirigez. Avec Kurt, attendez-vous à devoir utiliser souvent votre fusil de sniper. Avec Max, le chien, les ennemis

vont se présenter en nombre. Enfin, avec Hawkins, le professeur fou, le jeu prend presque une tournure aventureuse car celui-ci devra récupérer des éléments dispersés dans son gigantesque laboratoire ; ceux-ci lui permettront de constituer ses propres armes. Graphiquement,

MDK2 sort ses griffes, c'est certain. Les

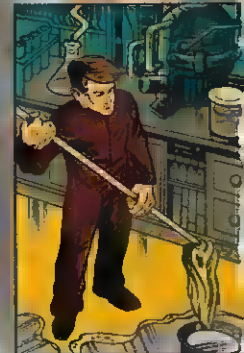
programmeurs se sont régalés et proposent des effets visuels absents de la précédente version sur DC. Cependant, le principal défaut reste inchangé : la jouabilité est laborieuse. Dans ce genre de jeu, plus que dans n'importe quel autre, il est important de pouvoir réagir le plus rapidement possible... Or, ici, c'est quasiment impossible. Dommage pour vos nerfs !



Max, le chien robot, peut utiliser quatre armes simultanément. Autant dire qu'il va y avoir du grabuge.

AVIS NON !

Si la réalisation technique est bien fichue, on devient complètement fou après seulement 5 minutes de jeu ! Diriger son personnage et surtout réagir rapidement et convenablement face à une situation difficile est quelque chose d'impossible ! Et pour cause : la jouabilité est minable. C'est pourtant là l'essentiel dans ce genre de jeu. Signalons également l'obligation de devoir parfois recommencer 50 fois la même épreuve pour réussir à la franchir. N'importe quoi !



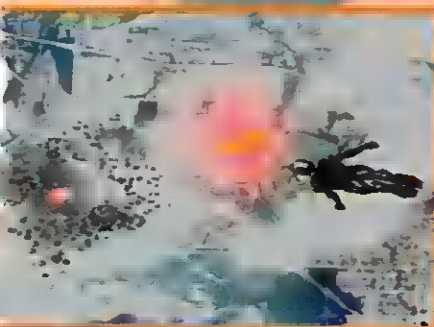
AVIS OUI, MAIS...

MDK est un jeu d'action à la troisième personne. Issu du PC, il possède des commandes nombreuses... Évidemment la manette de la PS2 ne vaut pas un clavier azerty au niveau de la configuration des touches. Cela rend l'action pas vraiment instinctive, voire parfois même carrément laborieuse. C'est dommage car le soft possède son lot d'idées intéressantes, comme le parachute, les leurres, la fonction de snipe, etc. Allez, moi je retourne me faire un petit Starlancer.

SWITCH



Pas de sang, mais une sorte de liquide jaune qui ~~sort~~ des tripes des ennemis. L'effet de particules est réussi : ça rebondit aux quatre coins de l'écran.



Descente sur Terre... Évitez les tirs laser et surtout les missiles qui se dirigent sur vous.



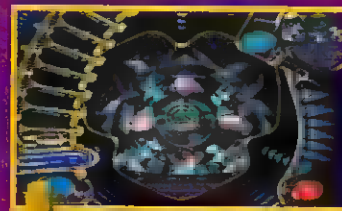
Chaque ennemi rencontré dans le jeu possède une barre de vie. Pratique pour connaître l'état de santé de son adversaire.

De temps à autre, quelques jeux bonus font leur apparition durant la partie. Pas grand intérêt et à peine amusant.

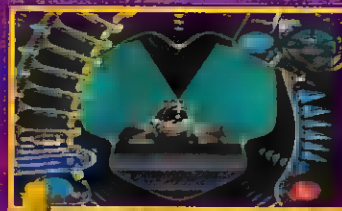


ZOOM

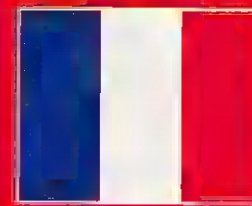
Très à la mode, voire même indispensible dans les Doom-like et autres jeux d'action en 3D, le fusil de sniper occupe une place importante dans MDK2 Armageddon. Cette arme implacable permet de viser avec une précision extrême un point éloigné de vous de plusieurs centaines de mètres. Bien pratique !



Pour le boss du premier niveau le fusil à lunette est nécessaire. On le distingue à peine à l'œil nu.



Un p'tit coup de zoom et ça repart ! Tirez-lui plusieurs fois dessus et son compte sera bon.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : BOWARE
- Éditeur : VIRGIN INTERACTIVE
- SHOOT 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : TRÈS DÉLICAT
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 4
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION

De très nombreuses scènes cinématiques à l'ambiance Comics très réussie.

90%

GRAPHISMES

Des effets spéciaux inédits par rapport aux précédentes versions.

92%

ANIMATION

Ça bouge bien ! Les animations sont fluides et souples.

90%

MUSIQUE

Les thèmes rythment le jeu comme il faut sans pour autant casser les oreilles.

85%

BRUITAGES

Les voix sont toutes en français et les doublages sont bien fichus.

90%

DUREE DE VIE

Des niveaux trop linéaires et qui manquent franchement d'originalité.

65%

JOUABILITE

C'est le gros défaut de ce jeu. Diriger son personnage est un véritable défi. Non !

50%

INTERET

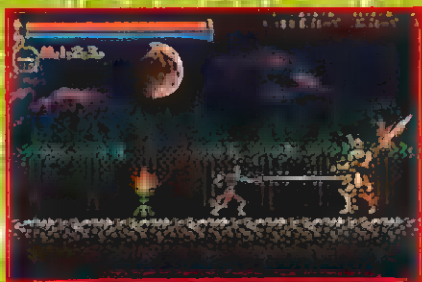
MDK2 est un shoot 3D très linéaire. Sa mauvaise jouabilité ne permet pas de réagir assez rapidement dans les situations difficiles.

80%



Circle of the Moon Castlevania

Disponible le jour de la sortie de la Gameboy Advance au Japon, *Castlevania: Circle of the Moon* possède tous les ingrédients qui procurent à cette série son atmosphère si particulière. Un vrai bonheur à transporter.



Dans cet épisode, il n'est pas possible d'augmenter la puissance de son fouet. C'est bien dommage...

Dans ce jeu d'aventure plates-formes, vous incarnez Nathan Graves, un adepte de l'arme favorite de la famille Belmont : le fouet. Votre but, vous l'avez certainement deviné, est d'envoyer ad patres le plus célèbre des vampires. Or, une fois devant le monstre, vous tombez dans un piège et chutez dans les bas-fonds du château. De là, vous devrez retourner voir Dracula afin de l'affronter. Mais la route sera longue et semée d'embûches, et avant de pouvoir le défier, il faudra acquérir un équipement puissant ainsi que des "compétences" particulières. Ces dernières s'obtiennent généralement après un boss. Au fur et à mesure, et après avoir acquis de nouveaux pouvoirs, vous pourrez accéder à des parties du château du comte, au départ inaccessibles. Par exemple, il faudra attendre d'obtenir le double saut pour atteindre une plate-forme élevée, et ainsi accéder à une porte haut perchée.

PS in the pocket

Les fans de la saga auront sûrement remarqué des similitudes avec le *Castlevania: Symphony Of Night* sur Playstation. Premièrement, le déroulement du jeu n'est pas linéaire : on avance, on rencontre un boss, on le tue, et on passe au stage suivant ; ici, au contraire vous êtes libre d'aller où bon vous semble, dans la limite de vos capacités. Le level joue également un rôle dans ce jeu. Plus vous progressez dans les couloirs du château, et plus les



Cette créature est l'une des plus féroces du jeu. Et pourtant, ce n'est pas un boss...

ennemis sont robustes, coriaces et costauds. A l'instar des jeux d'aventure, vous pouvez équiper votre héros, ce qui aura pour effet d'augmenter ses statistiques (force, défense, intelligence, chance). Par contre, il n'y a pas de vendeur chez qui acheter votre équipement. Ce dernier s'obtient en exterminant les monstres présents autour de vous.

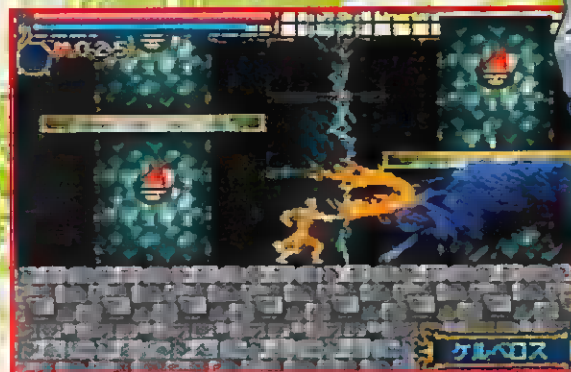
Prenez de l'Advance

Une fois la console allumée, on constate de suite que la nouvelle portable de Nintendo en a dans le ventre. Une musique très "castlevanesque" vous fait entrer de suite dans l'univers du vampire. Graphiquement, on se

prend une claque monumentale. Les décors sont très détaillés et très proches de ceux sur Playstation (avec une taille inférieure tout de même). La jouabilité est également fantastique. Même si au départ on se sent frustré par le manque de possibilités, avec les aptitudes que l'on récupère, le mal est vite réparé. En vérité, le seul défaut de ce jeu, est sa difficulté. Konami ne facilite pas la tâche des joueurs. Mais c'est toujours le cas dans les *Castlevania*. Partir à la rencontre du vampire à la barbe touffue devient donc un vrai challenge.



Pour obtenir des cœurs, faites comme d'habitude : explosez les chandeliers.

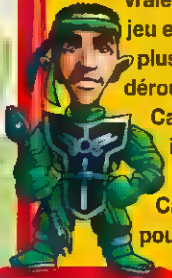


Ce loup géant était déjà présent dans *Dracula X*, le meilleur de la série tournant sur Nec CD-Rom. En appuyant sur le bouton Select, vous pouvez enflammer votre fouet.



AVIS OUI!

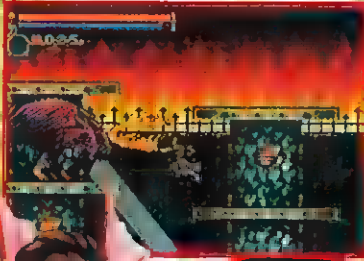
Lorsque la Gameboy Advance est arrivée à la rédaction, je ne m'attendais pas à voir ce Castlevania si vite. Une fois la partie commencée, il me fut difficile d'arrêter. Ce titre constitue une vraie merveille. Les graphismes, comme le jeu en lui-même, sont de haut niveau. De plus, l'aventure, longue et très difficile, se déroule dans l'univers si particulier de Castlevania. C'est donc une joie immense pour le fan que je suis. Si la console n'était pas si chère en import, Castlevania: Circle Of The Moon pourrait justifier l'achat de la dernière portable de Nintendo.



KAEL



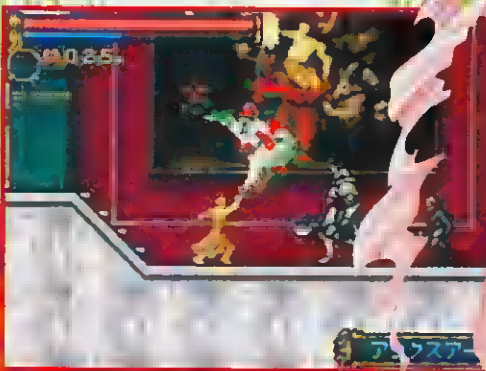
Le scrolling sur plusieurs plans est utilisé à foison.



Cerberos est l'un des premiers boss du jeu. Il est très facile si l'on assimile sa technique.



Votre pire ennemi: le comte Dracula. Il faudra traverser tout le château avant l'affronter.



En maintenant le bouton d'attaque enfoncé, Nathan fait tourner son fouet autour de lui. Idéal pour se protéger.

AVIS OUI!

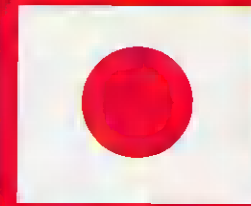
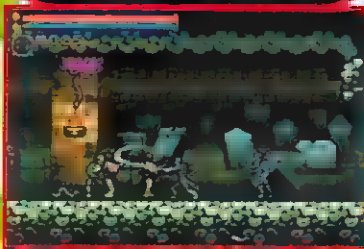
A peine la Gameboy Advance est-elle sortie qu'un épisode de Castlevania est disponible. Ils font bien les choses chez Konami. On retrouve ici tous les ingrédients qui ont fait le succès de la série:

monstres à gogo, boss à profusion, armes évolutives et aire de jeu gigantesque. La Gameboy Advance affiche des couleurs pétantes et s'offre même le luxe de présenter un affichage différentiel des décors du plus bel effet. L'impression de profondeur est alors formidablement bien rendue. Le top!



NIIICO

Avec sa tenue et son arme, le héros ressemble énormément au plus illustre des membres de la famille Belmont: Simon.



- Version: **IMPORT**
- Dialogues: **JAPONAIS**
- Textes: **JAPONAIS**

- Développeur: **KONAMI**
- Éditeur: **KONAMI**
- AVENTURE/PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR

- Contrôle: **BON**
- Difficulté: **ÉLEVÉE**
- Niveaux de difficulté: **=**
- Sauvegarde: **OUI**
- Compatible: **=**
- Vibrations: **=**

PRESENTATION

Nathan et Dracula échangent trois mots et le jeu commence. De beaux menus.

82%

GRAPHISMES

Du jamais vu sur portable. Ultra-fins, détaillés et colorés. Un vrai bonheur!

90%

ANIMATION

Très proche du Castlevania sur Gameboy (la vieille). Très simple donc...

84%

MUSIQUE

Les thèmes des autres épisodes plus quelques nouveautés.

89%

BRUITAGES

Rien de transcendant.

85%

DUREE DE VIE

Enorme! Une carte gigantesque, et la difficulté n'arrange pas les choses.

92%

JOUABILITE

Exemplaire, comme d'habitude. Le héros répond au doigt et à l'œil.

95%

INTERET

Castlevania justifie à lui seul l'achat de la Gameboy Advance. Beau, long et intéressant, un titre à jouer de toute urgence.

92%

RESIDENT EVIL

Les amateurs de gore et de chasse aux zombies sont aux anges : en moins de trois mois, Capcom nous sort la sublime Onimusha et la conversion du Code: Veronica de la Dreamcast... Que demander de plus ?

CODE: Veronica

Pour ceux qui ne savent pas, RE Code: Veronica est l'un des hits incontestés de la Dreamcast. Un jeu superbe, alliant scénario en béton armé, phases d'action à couper le souffle, et ambiance à vous glacer le sang. Il est donc normal que nous attendions de pied ferme l'arrivée de ce chef-d'œuvre sur PS2, en attendant un épisode exclusif...

Simple conversion ?

À première vue, peu de choses différencient les deux versions. Les personnages sont identiques, les niveaux et les objets aussi... Pas de nouveaux mouvements, zombies et boss n'ont eux aussi pas changé... Bref, Capcom n'a pas modifié son jeu en profondeur, mais s'est contenté de l'adapter à la console de Sony. Bon, quelques petites nouveautés sont quand même à signaler, mais elles ne portent que sur des détails du scénario, et sur un rebondissement supplémentaire en fin d'aventure... Étonnamment, les différences les plus flagrantes se situent sur le plan visuel : un brouillard omniprésent – et très gênant – est apparu, et le jeu a énormément perdu en chaleur. Les couleurs sont un peu plus froides, et les effets de lumière semblent moins intenses. Inversement, quelques textures donnent l'impression d'avoir été affinées, et certains effets, comme le feu, semblent avoir gagné en réalisme. Bref, le jeu est un ton en dessous sur le plan graphique par rapport à la version

Dreamcast, mais il reste quand même particulièrement agréable. Et cette version PS2 déçoit un peu sur le plan de la réalisation, les sensations que l'on éprouve derrière son pad sont toujours là et méritent le détour.

Un plaisir intact

D'une part, le scénario fréquemment illustré par de belles cinématiques nous scotche dans le fauteuil, et l'ambiance générale procure toujours de belles montées d'adrénaline à vous en faire dresser la touffe. De même, on retrouve les ingrédients qui ont

fait le succès et le charme de la série, comme, par exemple, les machines à écrire, l'inventaire trop petit, les portes qui s'ouvrent, et bien sûr les énigmes à mordre-moi-le-nœud... Vous l'avez donc compris, ceux qui ont eu le plaisir de s'essayer à la version DC ne seront pas totalement convaincus par cette version PS2. Par contre, ceux qui n'ont pas eu la chance de jouer à ce RE sur la console de Sega auraient tort de passer à côté...



Les effets de lumière sont soignés, mais les décors sont trop sombres.



Claire Redfield est devenue l'une des héroïnes les plus charismatiques du jeu vidéo. Les scénaristes ont vraiment réussi ce personnage.

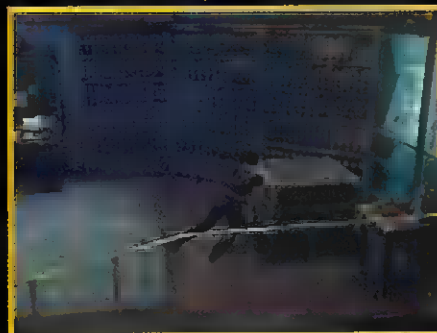


Les cinématiques sont très nombreuses, et de très bonne qualité.

Canardé par un vieil ennemi, il est nécessaire de trouver rapidement une solution...



Certains objets se déplacent pour permettre d'accéder à d'autres.



AVIS OUI, MAIS...

Soyons clair, ce Resident Evil est un excellent jeu qui se place parmi les meilleurs de la PS2.

Mais, on ne peut s'empêcher d'être déçu par le manque de finition graphique. On se déplace dans un brouillard digne d'une N64, c'est dire ! La version Dreamcast est nettement au-dessus. Bon, le jeu n'est pas laid, mais quand même... D'un autre côté, le fond est tellement bon que je ne peux m'empêcher de le recommander à ceux qui n'y ont pas joué sur la console Sega.

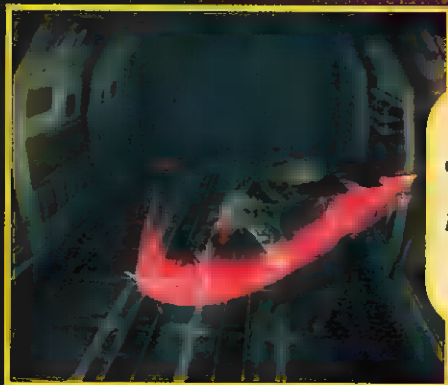
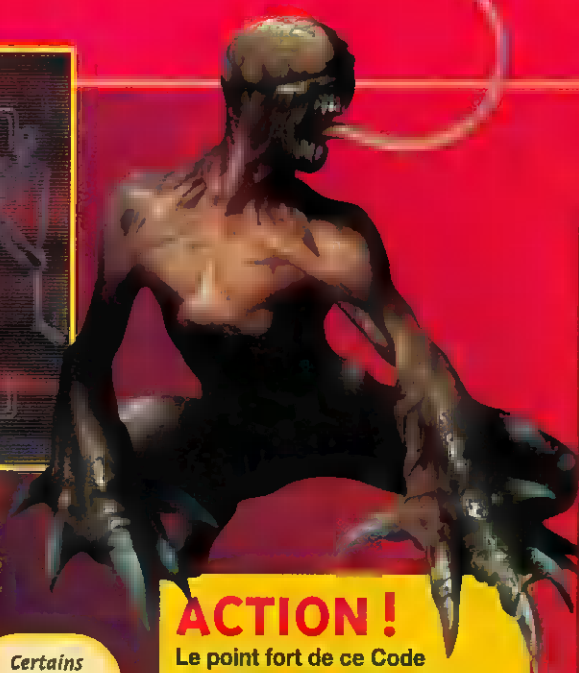


ZANO



何かの番号だ

On est obligé d'utiliser cette caméra de sécurité pour trouver un code secret, et avancer.



Certains adversaires changent des zombies: plus rapides, plus forts, plus intelligents...



Les armes sont une nouvelle fois très variées. Il est quand même toujours conseillé d'économiser les munitions.

AVIS OUI, MAIS...

Ce Code: Veronica s'apparente à une version "director's cut". Les connaisseurs apprécieront la possibilité de retrouver de nouvelles scènes inédites qui relancent un peu l'intérêt du jeu.

Reste que cette version ne constitue absolument pas un nouvel épisode de la série. Il s'agit d'un coup commercial. La réalisation sur PS2 manque de pêche et l'animation rame. La version Dreamcast qui sort simultanément possède plus de qualité. Le CD de démo de Devil May Cry est la véritable attraction qui pourra séduire les acheteurs potentiels. Un hit en perspective!

TOXIC

ACTION!

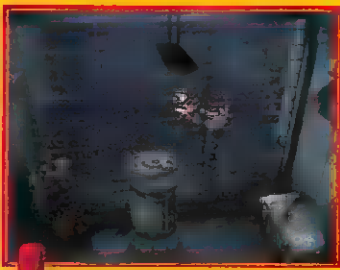
Le point fort de ce Code Veronica est son astucieux mélange de phases d'action, recherche, énigmes, combats purs et durs... Le fond de jeu classique de RE est bien sûr présent avec ses portes, ses clefs et ses zombies qui beuglent, et de nombreuses scènes obligent le joueur à se creuser les méninges.



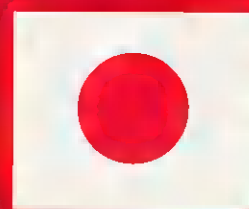
Trouver les bonnes stratégies de combat est bien sûr obligatoire si l'on veut survivre, sans vider ses chargeurs.



Quelques phases d'action se déroulent en temps limité. Idéal pour faire monter l'adrénaline...



Le scénario comporte quelques changements de personnage. Ici, une phase de blaste avec Steve.



- Version: **IMPORT**
- Dialogues: **ANGLAIS**
- Textes: **JAPONAIS**

- Développeur: **CAPCOM**
- Éditeur: **CAPCOM**
- RESIDENT EVIL-LIKE
- 1 JOUEUR

- Contrôle: **BON**
- Difficulté: **ÉLEVÉE**
- Niveaux de difficulté: **3**
- Sauvegarde: **OUI**
- Compatible: **DUAL SHOCK 2**
- Vibrations: **BONNES**

PRESENTATION

Cinématiques pêchues et menus agréables. Du tout bon...

95%

GRAPHISMES

Assez fins, mais très sombres et très brumeux.

90%

ANIMATION

Certains mouvements de caméra sont un peu brusques, l'animation rame parfois.

87%

MUSIQUE

Adaptée à l'ambiance, et pas trop répétitive.

92%

BRUITAGES

Très complets et assez bien réalisés. Chaque action est ponctuée d'un son.

93%

DURÉE DE VIE

Enigmes corsées et ennemis coriaces promettent de longues heures de jeu.

95%

JOUABILITÉ

Diriger le perso demande un zeste de pratique, ensuite ça va.

93%

INTERET

Un jeu vraiment excellent, mais la réalisation est décevante. Les fans l'apprécieront cependant, sans aucun doute.

90%

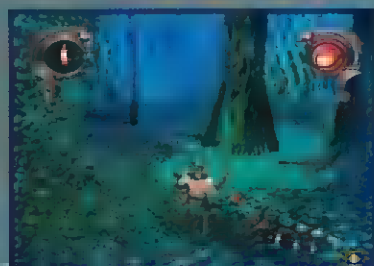
WARRIORS

of Might and Magic

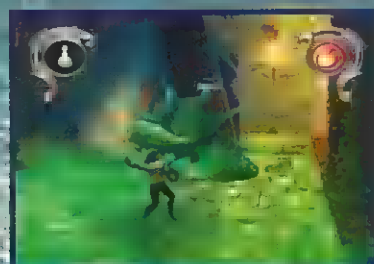
Après un passage plutôt discret sur la Playstation, Warriors of Might and Magic débarque sur la PS2. 3DO annonce des modifications importantes, et un jeu plutôt orienté action...



Le joystick analogique contrôle la caméra. Indispensable pour déceler tous les pièges et objets cachés.



L'intelligence artificielle des ennemis est faible, mais certains, plus doués, essayent de vous encercler.



Les combats se font au corps à corps. Heureusement, la plupart des ennemis sont aussi lents que le perso.



Lorsqu'un adversaire est à proximité, une pression sur Li suffit à le locker, même s'il est dans votre dos.

Après une jolie cinématique d'intro où l'on ne comprend pas trop ce qui se passe, on se retrouve directement dans le vif du sujet: au cœur d'un immense cachot infesté de bestioles en tout genre. Le but est bien évidemment de s'en sortir vivant. Pour cela, on doit fouiller le moindre recoin, et questionner tout ce qui ressemble à un humain. Comme le veut la tradition, il faut augmenter le niveau d'expérience de son perso ■ améliorer son équipement: masques, épées, boucliers, massues...

Beat them all

Les combats surprennent un peu au premier abord et s'éloignent



Beaucoup de passages consistent à galoper dans de grands couloirs vides.

des classiques du genre. En effet, on locke l'ennemi, puis on lui assène des coups divers et variés (armes ou magies). En général, cela se résume à avancer pour donner un coup, puis à reculer rapidement pour ne pas s'en prendre un. Les autres phases de jeu se résument à actionner des leviers et ouvrir des coffres... Rien de bien excitant. Heureusement, le scénario relativement bien ficelé est là pour empêcher l'endormissement.

Des hauts et des bas...

Graphiquement, ce Warriors of Might and Magic n'est pas à tomber par terre, mais s'avère plutôt joli. On assiste à de superbes effets de lumière, et les décors sont fins. La 3D est d'excellente qualité, et de nombreux détails augmentent le relief de l'ensemble. Seul le perso déçoit vraiment, il est un peu plat et gambade n'importe comment. L'animation, par contre, ne suit pas du tout et manque particulièrement de fluidité.



Aider les prisonniers peut vous rapporter de précieux points d'expérience.

AVIS NON !



Au risque de froisser les inconditionnels du genre, je dirais que ce Warriors of Might and Magic est totalement raté. Le manque d'action, l'animation désastreuse, les bruitages ridicules, la lenteur du perso, et surtout la maniabilité ultra-gonflante m'ont rapidement donné envie d'éteindre la console. Bon, il y a quand même

quelques aspects sympathiques comme les graphismes plutôt jolis ou l'ambiance générale, mais cela ne fait pas beaucoup d'arguments pour convaincre...

ZANO

Domage... Ajoutons pour finir que la maniabilité laisse vraiment à désirer: elle est trop imprécise ■ pas assez vive, même si la configuration du pad ■ été plutôt bien pensée.



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANÇAIS
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: 3DO
- Éditeur: 3DO
- Genre: ACTION
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde: OUI
- Compatible: DUAL SHOCK 2

PRESENTATION

De belles cinématiques. Des menus clairs mais un peu froids.

81%

GRAPHISMES

Belle 3D, textures fines, mais l'ensemble manque de variété.

88%

ANIMATION

La fluidité n'est pas au rendez-vous.

75%

MUSIQUE

Discrète et adaptée au genre.

86%

BRUITAGES

Moyens et peu variés. Quelques répliques niveau 6'.

85%

DUREE DE VIE

Les acharnés auront de longues heures de jeu devant eux.

90%

JOUABILITE

Un gros manque de précision et de nervosité.

75%

INTERET

Pas de grosses qualités et des défauts rédhibitoires. Idéal pour s'endormir...

74%

EIGHTEEN 18 WHEELER™

☆☆☆ AMERICAN PRO TRUCKER ☆☆☆

Testé en version import il y a six mois (C+ N° 106), ce 18 Wheeler nous avait plutôt amusés. Bien bourrin, avec un zeste d'humour style Crazy Taxi, il fait partie des jeux les plus funs de la Dreamcast.

Le principe est simple : au volant d'un 38 tonnes, on se tire la bourre contre un autre camion sur les routes américaines. Tout est permis, ou presque, et les cartons et autres figures artistiques sont inévitables, car c'est au milieu de la circulation que ces duels se déroulent.

Arcade

On est bel et bien dans un vrai jeu d'arcade. On passe des checkpoints et l'on récupère des secondes supplémentaires en shootant les caisses bonus. Eh

oui, non seulement on fait la course, mais il faut en plus passer la ligne d'arrivée dans le temps imparti. La conduite est simple et ne demande pas une précision folle. Les bahuts sont mous de la touffe, ne tiennent pas la route, et mettent dix plombes pour atteindre leur vitesse de croisière. Bref, ce n'est pas la vitesse qui donne des sensations, mais le slalom entre les véhicules, et les bagarres à coups de remorque. Le jeu comprend un mode Arcade simple constitué de quatre grandes courses

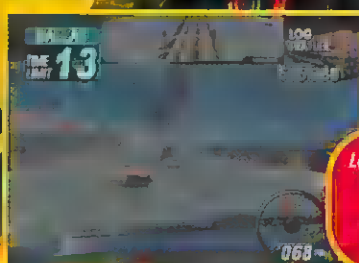
entrecoupées de trois épreuves de parking, ce qui est vraiment insuffisant. Heureusement, un mode Parking est également proposé. Il consiste en une série de petits runs visant à tester votre habileté. En règle générale, il s'agit de déplacer l'engin dans de petites ruelles bourrées de virages à 90°. Enfin, un mode Score Attack est là pour se défouler en cartonnant un maximum de caisses. Bref, 18 Wheeler est original et attirant, mais sa durée de vie très faible risque d'en décevoir fortement plus d'un.



Lors des épreuves de Parking, toucher un lampadaire ou une caisse entraîne une pénalité.



On a le choix entre plusieurs beaux camions, et il est possible d'en débloquer deux autres.



La tornade balaye tout sur son passage et jonche la route de véhicules détruits.

Une des courses traverse San Francisco, les camions prennent un max de vitesse dans ces descentes.



AVIS OUI, MAIS...

Au cas où vous voudriez l'acheter, 18 Wheeler pose vraiment un problème : payer plein pot pour deux heures de jeu est plutôt excessif. Mais avouons qu'on s'amuse énormément pour peu que l'on affectionne le genre.

Personnellement, j'adore les courses (virtuelles) dans la circulation, et cartonner les gens (en pixels) qui roulent tranquillement m'éclate. Et même si certains carambolages sont parfois confus, piloter reste simple et naturel. Bref, si vous voulez deux heures de fun, 18 Wheeler fera l'affaire...

ZANO

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : SEGA
- Éditeur : SEGA
- COURSES DE CAMIONS
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : PURUPURU

PRESENTATION

Pas d'intro, et des menus simples mais un peu tristes.

80%

GRAPHISMES

Sympathiques. Un peu moins fins que sur la version jap.

88%

ANIMATION

Quelques arrêts sur image sur la version testée. Méfiance...

90%

MUSIQUE

De la bonne zique de camionneur : rock, country, blues.

85%

BRUITAGES

Pas très complets, et les bruits du camion sont tout nazes.

83%

DURÉE DE VIE

Le mode Arcade aurait mérité d'être quatre fois plus long.

70%

JOUABILITÉ

La conduite est simple. Même l'épreuve Parking est abordable.

88%

INTERET

Un jeu très fun. Seule grosse ombre au tableau : on termine en deux heures...

86%

SKY Odyssey

Alors que Ace Combat 4 se profile à l'horizon, nous accueillons une simulation aérienne pure et dure ! Une vraie de vraie ! Sky Odyssey vous propose d'incarner un as de l'aviation à la recherche d'une carte au trésor.



Passage lent, nous ne pouvons pas y trouver un morceau de la carte au trésor.



Apprendre à piloter est une science très difficile, surtout en mode de pilotage "normal".



Dans cette mission, il faut éviter des courants d'air pour traverser un bras de mer.



un réalisme est plutôt bien réalisé.

AVIS OUI, MAIS...

Sky Odyssey n'est pas beau, ça c'est sûr ! Cette simulation se veut réaliste, mais inclut pourtant des anneaux grotesques ! Le game-play ne tolère pas l'erreur et l'environnement est difficilement prévisible : bourrasques, dépressions, trous d'air... Les challenges sont méchamment relevés. Bref, c'est très dur... Mais très intéressant aussi et pas désagréable... Avec des graphismes dignes de la PS2, des modes de jeu plus nombreux et une difficulté un peu moins relevée, Sky Odyssey aurait pu faire un bon Mégahit.

SWITCH

Les acrobaties aériennes influencent la note finale de votre mission. Pour cela, vous aurez un avion et pourrez lui ajouter un équipement supplémentaire.

Sky Odyssey est une simulation, c'est-à-dire qu'un grand nombre de paramètres sont à prendre en considération pour voler correctement. Trous d'air, bourrasques, courant aériens, etc., tout y est. Vous devez donc piloter votre avion avec douceur et précision. Dans cette aventure vous incarnez un chasseur de trésors dont les objectifs vont être très variés : traverser un bras de mer avant la nuit, utiliser correctement les turbulences, retrouver un bout de la carte de l'île au trésor, vous ravitailler à un train... Bref, vous allez en voir de toutes les couleurs... Durant la mission, une carte vous aidera à vous orienter vers votre objectif. De grands anneaux jalonnent votre chemin : il n'est pas obligatoire de passer à travers, mais ils détermineront votre note une fois la mission accomplie. Les figures aériennes compteront aussi pour la notation de votre mission. En fonction de vos exploits, vous obtiendrez de nouvelles pièces

pour votre avion, voire de nouveaux appareils ! Point fort du jeu, dans les missions, certains événements déterminent des scénarios différents... Comme dans la mission où vous devez passer une chaîne de montagnes par mauvais temps en larguant du carburant. Si vous échouez, une grotte secrète vous attend pour y passer la nuit.

L'air de rien...

Bref, le jeu est assez intéressant. Toutefois, comme d'habitude avec les simulations, il est très difficile. La deuxième mission, par exemple, fait penser à une mission avancée d'Ace Combat (PS). Une particularité qui le rend inaccessible à tous les impatients. Cela dit, il possède d'autres avantages, comme son mode de jeu plutôt fun, le Sky Canvas, dans lequel vous devez écrire des lettres dans le ciel. Plus classique, le mode Target vous aidera à maîtriser l'art de passer à travers les anneaux. Le jeu à deux contribuera aussi à procurer un plaisir immédiat. Cependant, d'autres modes auraient été les bienvenus.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : SCEI
- Éditeur : ACTIVISION
- SIMULATION DE VOL
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -

PRESENTATION

Des menus austères qui semblent dater d'un autre âge.

75%

GRAPHISMES

Une réalisation graphique réaliste mais décevante.

70%

ANIMATION

L'ensemble est fluide et très correct.

85%

MUSIQUE

Des mélodies agréables accompagnent les différentes scènes.

80%

BRUITAGES

Très complets et tout à fait réalistes.

89%

DUREE DE VIE

Si vous aimez le genre et si vous êtes très persévérant...

90%

JOUABILITE

Deux styles de maniement, facile ou avancé.

85%

INTERET

En dépit de son graphisme peu soigné Sky Odyssey est une bonne simulation.

86%

RETROUVEZ VOS HÉROS SUR GAME BOY™ COLOR



UNIVERSAL
UNIVERSAL
INTERACTIVE STUDIOS

www.universalstudios.com

GAME BOY
COLOR

Disponible en mai 2001

RECOMMANDÉ
aux moins de 12 ans



"THE MUMMY RETURNS" INTERACTIVE GAME © 2001 UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS, INC. "UNIVERSAL STUDIOS" SOUS LICENCE DE UNIVERSAL STUDIOS LICENSING, INC. TOUS DROITS RÉSERVÉS. NINTENDO, GAME BOY™ ET SON LOGO SONT DES MARQUES DÉPOSÉES DE NINTENDO CO., LTD.

DES MÉCHANTS BIEN GENTILS !

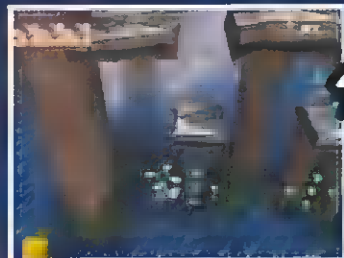
Ils sont mignons, ils sont lents... les ennemis de Klonoa ne sont pas très impressionnants. Ils sont plutôt là pour vous permettre d'avancer plus loin dans le jeu. Une fois attrapé, chacun aura sa faculté particulière qui vous servira pour avancer dans le niveau. Voyez vous-même.



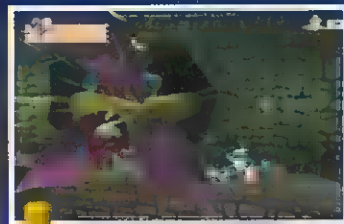
Certains ennemis sont blindés, il faut donc les taper deux fois pour qu'ils deviennent vulnérables.



L'ennemi électrique vous permettra d'atteindre des endroits très hauts et de détruire des caisses qui pourraient vous bloquer.



L'hélico est bien pratique pour récupérer les pierres difficiles à saisir.



L'avaleur est redoutable : il mange tout ce qui passe, à vous de ne pas être le premier...

Klonoa 2

Lunatea's Weil

Il y eut d'abord Pac Man... Puis

arriva Klonoa sur Playstation... Voici enfin la mascotte de Namco qui fait ses grands débuts sur PS2. Mais le jeu vaut-il vraiment les 700 francs qu'on vous demandera pour son acquisition en import ?

Klonoa est un chien. Sa particularité vient de ses longues oreilles, qui lui permettent de prolonger ses sauts. Cela dit, ce n'est pas non plus un kangourou. C'est là que les ennemis se révèlent utiles : on en attrape un, puis on saute et, en appuyant à nouveau sur le bouton de saut, on prend appui sur lui pour s'élever plus haut. Tout le jeu est bâti autour de l'utilisation des ennemis, et c'est grâce à eux que vous pourrez débloquent la situation dans la plupart des cas.



Certains se transforment en ailettes, vous permettant de vous élever très haut, d'autres sont électriques et vous permettront d'exécuter un super saut électrifié qui vous mènera très haut et s'avérera une excellente attaque. Il existe toutes sortes d'ennemis, et bien souvent, il faudra en utiliser de plusieurs sortes pour débloquent un passage.

Un chien-hérisson ?

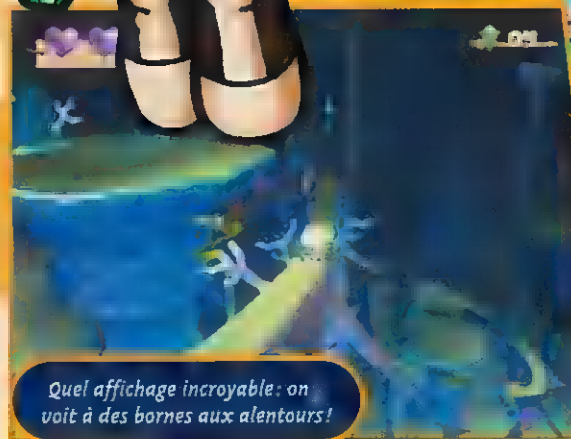
Dans son déroulement, le jeu s'inspire de Sonic. En effet, on ne peut s'empêcher de faire la comparaison avec le hérisson de Sega lorsqu'on voit le petit chien se déplacer de canon en canon, volant dans une 3D somptueuse. Le jeu se déroule principalement en 2D dans un décor en 3D précalculée ; les angles de caméra changent

automatiquement. Bumpers et autres gadgets vous permettent de vous élever dans les airs, et vous feront atteindre des hauteurs incroyables. La difficulté du jeu est très

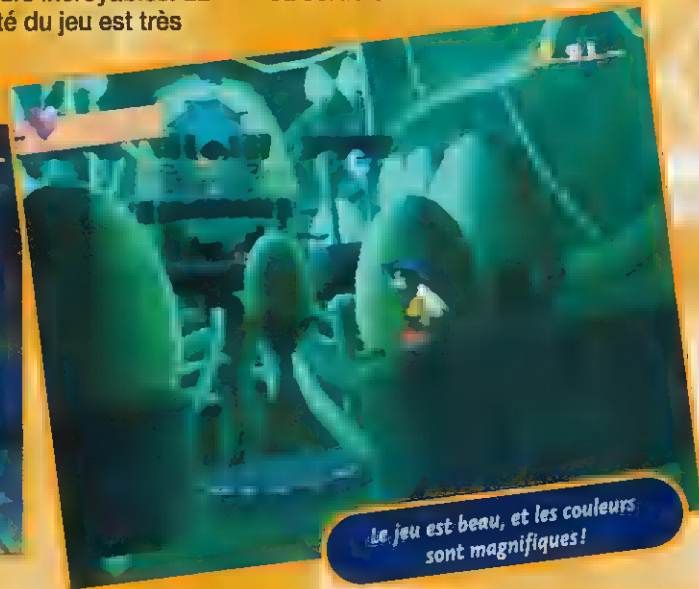
progressive, mais d'une manière générale elle reste très modérée. En fait c'est au bon vouloir du joueur de décider s'il ne fait que traverser les niveaux ou s'il s'attarde à récupérer toutes les émeraudes et autres symboles en forme d'étoile. On suppose que, comme dans le premier épisode, un beau cadeau est à la clef pour celui qui persévère.

Et vlan ! 700 balles !

Le jeu en vaut-il la peine ? Certes, c'est très beau, agréable à jouer, et les petites énigmes vous tiennent en haleine un bon moment. Mais il faut bien reconnaître qu'à part les angles de caméra vertigineux, quelques nouveaux ennemis et des passages en snowboard très funs, on fait la même chose que dans Klonoa sur PS. Bref, si le jeu avait été ne serait-ce que deux cents francs moins cher, nous vous l'aurions conseillé... Or Klonoa est sûrement une très bonne suite, mais il ne vaut pas 700 francs. Un conseil, attendez sa sortie officielle...



Quel affichage incroyable : on voit à des bornes aux alentours !



Le jeu est beau, et les couleurs sont magnifiques !



Les séquences de vols planés via les canons rappellent incontestablement Sonic sur Dreamcast.

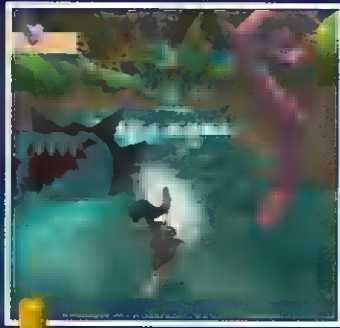


Les niveaux atteignent parfois des hauteurs vertigineuses.



A FOND DE SNOW !

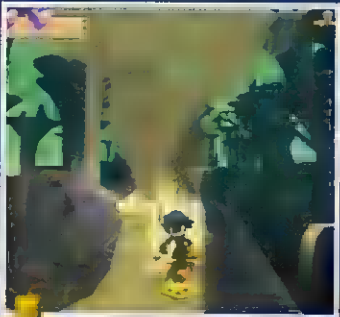
Tout comme Switch, les Japonais adorent la glisse. On n'allait donc pas se priver !



Les poissons de rivière ne sont plus ce qu'ils étaient !



La montagne ça vous gagne !



Vite, vite ! Fuyons la méchante tornade !

AVIS OUI, MAIS...

Klonoa est vraiment enchanteur : graphismes fins et colorés, maniabilité à la hauteur, difficulté progressive, durée de vie conséquente...



Depuis le premier épisode, les changements sont assez conséquents : nouveaux ennemis nouveaux challenges, etc. Le jeu propose des situations variées et se laisse agréablement prendre en mains. La durée de vie semble courte de prime abord, mais il n'en est rien. Finir le jeu dans son intégralité est un vrai challenge ! Si vous êtes riche foncez, sinon patientez...

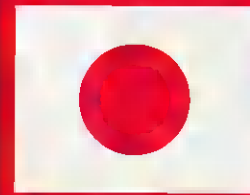
SWITCH

AVIS OUI !

Dans son principe, Klonoa PS2 est en tout point identique à Klonoa Playstation. Pas de changement de politique : seuls les graphismes sont plus fins et plus colorés. Pourquoi changer une équipe qui gagne, hein ? La prise en main est excellente et l'on s'amuse tout de suite. C'est bien là l'essentiel. Terminer le jeu ne devrait pas vous poser de problème, car la difficulté est bien dosée et progressive. Mais récupérer l'ensemble des pièces de puzzle et l'intégralité des joyaux est une autre paire de manche !



NIICO



- Version: **IMPORT**
- Dialogues: **JAPONAIS**
- Textes: **JAPONAIS**

- Développeur: **NAMCO**
- Éditeur: **SCEI**
- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR

- Contrôle: **BON**
- Difficulté: **MOYENNE**
- Niveaux de difficulté: **-**
- Sauvegarde: **OUI**
- Compatible: **DUAL SHOCK 2**
- Vibrations: **BONNES**

PRESENTATION

De nombreuses cinématiques. Des menus plutôt pratiques, bien qu'en jap.

80%

GRAPHISMES

Très fins et bien colorés. Un affichage lointain et impressionnant.

88%

ANIMATION

La caméra opère des changements d'angle incroyables.

88%

MUSIQUE

Très mélancolique, la musique est un vrai petit bonheur pour les nerfs.

80%

BRUITAGES

Petits bruits de sauts, cris... rien à dire c'est complet.

85%

DUREE DE VIE

Une surprise attend ceux qui le finiront avec toutes les étoiles et les diamants.

89%

JOUABILITE

Précise. La mascotte de Namco répond au doigt et à l'œil.

85%

INTERET

Une bonne suite, qui innove cependant assez peu. Le jeu est enchanteur et séduira les fleurs bleues, et fortunées, du jeu vidéo.

84%

QUAKE III REVOL



Une des nouvelles maps spécialement conçues pour la PS2. Le Deathmatch à la roquette fait rage.

CADRONUS

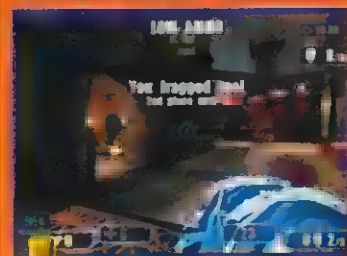
Pour bien maîtriser l'art du frag, localiser les différents bonus et les utiliser au bon moment est indispensable. Quad Damage, inviolabilité, Battle Ball, Jet Pack, Mega Health, etc. Voici quelques conseils.



La Battle Ball peut être trouvée en jouant à la carte, pour la découvrir progressivement jusqu'à la fin.



La Health Roll peut être utilisée pour augmenter votre santé à 200% pendant un court laps de temps.



Le Quad Damage peut être utilisé pour augmenter temporairement votre puissance de feu pendant un court laps de temps.

La Playstation 2 accueille ce mois-ci tout un lot de Doom-like: Unreal Tournament ne saurait tarder, tandis que Quake III Revolution nous arrive tout beau, tout neuf, dans sa jolie boîte. En bon chasseur de têtes virtuelles, on se demande tout de suite si ce volet PS2 mérite son appellation révolutionnaire...

Frag with the best or die like the rest! Il y eut Wolfenstein 3D, puis Doom, puis Quake. Le troisième volet de ce dernier marquait le début de la grosse mode du jeu en ligne. Ce Quake III Revolution propose de l'action brute, sans fioritures scénarisées, mais avec une foule d'aliens gluants à exterminer. Les adversaires descendre sont, soit contrôlés par des humains, soit par une intelligence artificielle, et c'est tout. Voilà qui semble simple, mais ce jeu n'est pas aussi bourrin et facile qu'il y paraît. Quake III intègre de nombreux bonus qui pimentent la partie, et les actions sont nombreuses : saut, zoom, accroupissement... Au début, on erre au hasard des cartes, mais très vite on apprend à se retourner d'un coup, à bondir pour esquiver les roquettes, à accéder à des bumpers qui mènent à des bonus d'armure, etc.

Quad neuf?

En fait, cet épisode bénéficie de quelques bonus. Le mode Solo – qui ne consistait dans les versions précédentes qu'à détruire sans plus de règles de stupides robots (appelés aussi "bots") dirigés par l'IA – se voit désormais attribué des variantes comme Possession, dans laquelle vous devez garder un drapeau le plus longtemps possible, ou comme Skirmish, dans lequel vous possédez un nombre limité de vies. Ces variantes renforcent un peu l'intérêt du mode. Les modes Multijoueurs bénéficient eux aussi de ces nouveautés. Le

mode Possession peut aussi se jouer en équipe. On retrouve bien sûr les anciens modes : Capture The Flag, Team Deathmatch, etc. On s'attardera sur la possibilité de configurer des Deathmatches (matchs à mort) avec une arme dédiée. Le Railgun, par exemple, provoquera des parties particulièrement intéressantes. A la roquette, vous testerez vos facultés d'anticipation sur l'adversaire. Côté arsenal, deux ou trois nouvelles armes, qui semblent tout droit sorties de Quake II, font leur apparition...

Pad bol!

Pour bien jouer à Quake, il faut savoir sauter, se baisser, zoomer, changer rapidement d'armes, se retourner en un éclair, maîtriser ses sauts sur les bumpers, etc. Pour très bien jouer, il faudra faire tout ça en même temps et bien viser! Mais il faut reconnaître qu'une manette, aussi bien configurée soit-elle, ne restitue pas la vitesse ni la précision du duo de choc clavier/souris. Pas de bol...



Le mode Skirmish fait, lui aussi, partie intégrante des nouveautés: il faut tuer les adversaires avec un nombre limité de vies.



UTION

AVIS OUI, MAIS...



En tant que fan de Doom-like (console ou PC), je dois dire que j'attendais à mieux de cette conversion... En effet, ce Quake III est moins beau que sur DC, les nouvelles maps sont un peu simplistes, les textures n'ont rien d'incroyable. Heureusement, les quelques nouveaux modes et nouvelles armes apportent un peu de fraîcheur aux avertis, mais c'est plus fort que moi, je ne supporte pas ce genre de jeu au pad. Ceux que ça ne dérange pas apprécieront sûrement !

SWITCH



Le zoom est une fonction bien utile, surtout quand on use du Railgun, une arme qui ne souffre pas l'approximation.



Le Chaingun et le poseur de mines sont les deux nouvelles armes de ce volet.

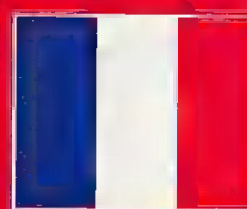
AVIS OUI, MAIS...

Le problème avec ce Quake III Révolution sur PS2 c'est qu'on ne retrouve pas du tout les sensations de jeu de la version Dreamcast (ou PC).



Le soft n'étant pas prévu pour être joué avec une souris ou un éventuel clavier (malgré les prises USB de la PS2), on doit s'habituer à la manette et sauter, tirer, straffer, regarder vers le haut, vers le bas ou se baisser, tout en fragant ses adversaires: c'est une chose impossible à faire correctement. Dommage, car on passe à côté de quelque chose !

NIICO



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues:
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: ID
- Éditeur: ELECTRONIC ARTS
- DOOM-LIKE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle: MOYEN
- Difficulté: ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: 5
- Sauvegarde: OUI
- Compatible: PAD ANALOGIQUE
- Vibrations: BONNES

PRESENTATION

Des menus clairs et une intro de bonne qualité, qui tatane sévère.

85%

GRAPHISMES

Moyen: pas de brouillard isométrique et de nouvelles maps pas terribles.

80%

ANIMATION

Le jeu bouge plutôt bien, mais il est moins rapide que sur PC.

87%

MUSIQUE

Elle colle parfaitement à l'action.

80%

BRUITAGES

"Impressive", "You're tied for the lead", impact de roquettes, râles d'agonie...

89%

DUREE DE VIE

Si vous réussissez à le prendre en main, de longues heures. Très défoulant...

85%

JOUABILITE

Peu précise. Dommage que clavier et souris ne puissent être branchés.

75%

INTERET

Moins réussi mais plus innovant que son homologue sur DC, ce Quake III Revolution enchante sûrement tous les newbies du genre.

85%

"Extermination ? Non, mais dites donc, ce n'est pas un peu... euh, comment dirais-je... un peu extrême pour un titre de jeu vidéo ? Et puis, pour les plus jeunes, c'est un peu violent, non ?" "C'est vrai, répondit le poète, et en plus c'est bon !"

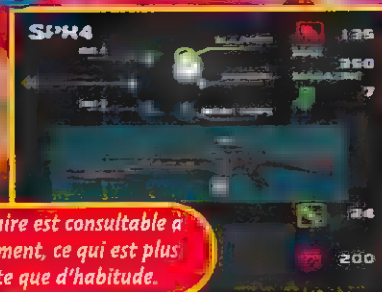
Extermination vous place dans la peau d'un membre particulièrement actif et démesurément courageux d'un groupement d'intervention spéciale. A la suite d'un cruel, mais pourtant inévitable accident d'avion, vous et l'ensemble de votre escouade êtes débarqués de force à proximité d'une base secrète. Vous devrez inspecter les lieux et enquêter sur les multiples apparitions de créatures génétiquement déviantes. Pour trouver le pourquoi du comment des agissements des forces mystérieuses qui opèrent dans les recoins sombres de cette base en proie aux divagations d'un démon malin, il faudra récolter bon nombre d'informations capitales. Les péripéties qui ponctuent le scénario sont empruntées aux

classiques que sont désormais Metal Gear Solid pour la furtivité et les opérations armées, et Resident Evil pour le gore et le fantastique.

Munitions et informations

L'aventure démarre au moment où vous arrivez dans la base. Armé d'un simple fusil, vous devrez vous frayer un chemin à travers les nombreuses embûches qui vous attendent. Quelques passages de plates-formes viendront mettre à l'épreuve votre habileté et vos réflexes : la plupart du temps, il faudra shooter les ennemis qui surgissent en nombre pour vous faire avaler votre carnet de santé. Des objets essentiels devront être récupérés pour progresser dans les niveaux. Vous récolterez donc des munitions et des bonus, et tiendrez compte des informations que vous délivreront les nombreuses personnes croisées au hasard de votre route ; la résolution des énigmes en dépend souvent.

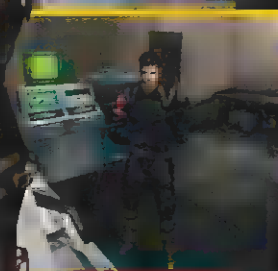
EXTERMINATION



L'inventaire est consultable à tout moment, ce qui est plus réaliste que d'habitude.



Voici une petite énigme délicate. Le code de l'ordinateur est 5120479.



La traditionnelle salle de repos vous permet de refaire plein de vie.



AVIS OUI !

Extermination propose une parfaite récréation pour les fans d'aventure-action. Le mélange entre réflexion et blast bien gore est assez subtil pour faire passer aux joueurs des moments de vrai plaisir vidéoludique. Les



graphismes, détaillés, offrent un beau spectacle et les animations sont fluides et réalistes. Avec une orientation volontairement très action, ce jeu réserve quelques très bonnes occasions de défoulement.

TOXIC

Les escaliers sont difficiles à franchir, assurez vos sauts.

Les graphismes, bien travaillés, donnent à l'ensemble du jeu une esthétique agréable.

La torche va vous servir à explorer les endroits un peu sombres. Attention aux surprises!

POTES ET PAS POTES

Vous croiserez des personnages divers et variés. Boss ou amitiés nouvelles : à vous de faire la différence ! Sachez seulement qu'un monstre à quatorze bras, qui se précipite sur vous la bave aux lèvres et armé jusqu'aux dents, est rarement amical !



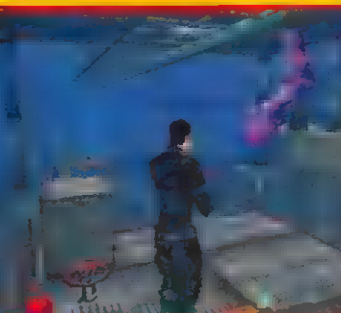
Impossible de vous en faire un pote : feu à volonté !



Ce chien mutant pourrait bien être un ami, mais... non ! Feu !



Cette forme étrange n'inspire pas confiance, à juste titre !



Ces oiseaux géants ne deviendront jamais vos amis.

Les bêtes rampantes n'apprécient que très modérément les coups de couteau.

Dans ce bar, circulent des renseignements précieux : ouvrez grand vos oreilles !

AVIS OUI!

Cet Extermination me fait furieusement penser à un film. L'action est bien menée à la manière des meilleurs scénarios d'Hollywood et les péripéties ne manqueront pas de tenir en haleine les fans d'intrigues bien ficelées. La réalisation ne manque pas de charme et les détails de l'ensemble des graphismes confortent le réalisme des situations. Un bon jeu d'aventure qui réjouira les possesseurs de Playstation 2 qui commencent à retrouver espoirs à la vue de softs de mieux en mieux réalisés.



SWITCH



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **JAPONAIS**
- Textes : **JAPONAIS**

- Développeur : **BLUE SPACE**
- Éditeur : **SONY**
- AVENTURE/ACTION
- 1 JOUEUR

- Contrôle : **MOYEN**
- Difficulté : **TOUFFUE**
- Niveaux de difficulté : **3**
- Sauvegarde : **OUI**
- Compatible : **DUAL SHOCK 2**
- Vibrations : **FAIBLES**

PRESENTATION

Des images de synthèse qui ressortent vraiment bien. Le jeu est bien lancé.

89%

GRAPHISMES

Des textures pas assez variées, mais l'ensemble est très accrocheur.

89%

ANIMATION

Mouvements fluides, jeu soigné et actions rapides.

90%

MUSIQUE

Des morceaux assez convenus dans l'ensemble.

75%

BRUITAGES

Des sons qui font sursauter jusqu'au bout de la nuit. Les armes sont très réussies.

90%

DUREE DE VIE

De nombreuses phases d'action. Pas assez d'énigmes complexes.

88%

JOUABILITE

Sans problème malgré quelques imprécisions. Les trois vues sont un régal.

85%

INTERET

Extermination réussit là où nombre de jeux du genre ont échoué : il propose un challenge relevé dans un univers graphiquement plaisant.

90%

RUMBLE RACING

Electronic Arts nous offre ce mois-ci un jeu de course qui s'annonce fun et délirant. Passage en revue de ce Rumble Racing qui propose quelques belles sensations fortes.

L'introduction de Rumble Racing est particulièrement dynamique et risquée. Une fois le menu de sélection principal affiché, vous aurez à choisir si vous concurrenzerez un ou deux joueurs. Dans les deux cas, vous serez alors orienté sur un menu qui décompose précisément les véritables modes de jeu. Une course simple est directement accessible pour un maximum de sensations immédiates. Choisissez simplement un bolide et un circuit, et lancez-vous à la conquête de la piste surchauffée... Le mode Championnat demande de la constance et des résultats réguliers sur l'ensemble des courses proposées. Il faut assurer des bonnes places dans l'ensemble des courses pour

obtenir le titre de champion. Le mode Rodeo Pro propose une alternative originale aux modes classiques : il va falloir réussir des figures, jouer les équilibristes au volant de voitures particulièrement nerveuses.

Sensations fortes

La particularité de ce Rumble Racing tient dans le fait que les courses ne se déroulent pas de manière linéaire. Il va falloir prendre des rampes et réaliser des figures dans les airs. Il faudra également récolter des bonus pour tendre des pièges aux adversaires et booster les performances du véhicule. Les confrontations sur la piste sont alors hautes en couleur et en sensation. Le mode Face à Face, comme son nom l'indique, propose un duel sur une même piste. Tous les coups sont alors permis pour empêcher votre adversaire de prendre l'avantage. Des bonus qui relancent l'intérêt du jeu sont accessibles une fois quelques courses gagnées. Vous pourrez également consulter des statistiques précises sur les forces et les faiblesses des concurrents en course. Les options, complètes, donnent un bon confort de jeu à l'ensemble



Les modes 2 joueurs offrent de belles empoignées.

AVIS OUI, MAIS...

C'est un bon petit jeu de courses folles que ce Rumble Racing. Les péripéties sont variées, et la possibilité de réaliser des figures dans les airs confère aux parties un aspect vraiment convivial. Les modes de jeu ne brillent pas par leur originalité, mais le mode Rodeo Pro assure un spectacle de tous les instants. La réalisation de l'ensemble est cependant tout juste satisfaisante. Surtout sur une console aussi puissante que la Playstation 2.

TOXIC

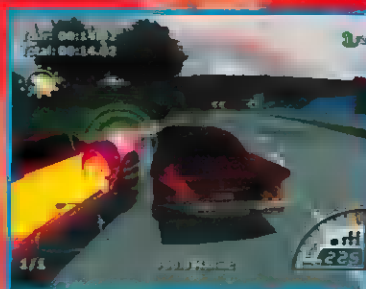


Les rampes permettent de réaliser des figures dans les airs.

Quelques bonus en piste peuvent vous rendre de beaux services. Les roues de feu assurent une bonne vitesse.



Attention de bien assurer vos sauts. Cette voiture risque de se recevoir sur la touffe.



Les duels sont fréquents et il faut garder son sang-froid pour remporter la victoire.

Les explosions sont de qualité et offrent un spectacle de premier choix.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues :
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : EA
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- COURSES DE VOITURES
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK 2

PRESENTATION

Que du pêche ! 85%

GRAPHISMES

Des textures pauvres. Quelques détails dans les décors... 79%

ANIMATION

L'ensemble du jeu bouge bien. Les courses sont rapides. 85%

MUSIQUE

Des thèmes sans véritable originalité. Du très lourd ! 70%

BRUITAGES

Des freins qui crissent et de la taule qui se froisse. Bof... 75%

DUREE DE VIE

A deux, c'est agréable. Les autres modes sont sans surprise. 83%

JOUABILITE

C'est de l'arcade pure, avec une prise en main rapide. 80%

INTERET

Un jeu délirant où le fun prime sur le réalisme, et les sensations sur la profondeur. 80%



La Playstation 2 accueille ce mois-ci une nouvelle simulation de voitures tout-terrain. La lutte s'annonce acharnée entre les véhicules les plus solides de leur catégorie.



L'introduction nous propose un florilège d'exploits de 4x4 déchaînés sur des pistes particulièrement sinueuses et accidentées. Le spectacle et les images sont de bonne qualité. Le menu Quick Race vous plonge le plus rapidement possible en condition de course. Choisissez un bolide parmi trois catégories de puissance, puis sélectionnez un circuit. Vous pourrez régler certains paramètres de votre véhicule pour gagner en précision dans votre conduite. Le mode Versus permet à deux joueurs de s'affronter sur un écran splitté. Les sensations sont extrêmes, et les participants ne doivent pas se faire de cadeau pour terminer en tête.

De la gadoue !

Le mode Time Attack demande une parfaite connaissance des circuits et des véhicules en présence, le but, dans ce mode, étant de réaliser les tours les plus rapides. Comme son nom

Des décors assez soignés. Quelques détails valent le coup d'œil.



l'indique, le mode Carrière vous place dans la peau d'un véritable compétiteur de haut niveau. Vous devez mener la carrière d'un pilote et gagner un maximum de courses pour arriver à la consécration suprême, le titre mondial de meilleur conducteur de 4x4. A vous d'appliquer la bonne stratégie et les bons réglages pour réaliser de bonnes courses. Un mode Replay vous permet d'assister à vos plus belles courses et de visionner vos exploits sous des angles de vue inédits. Vous pourrez consulter des statistiques pour vous informer sur les performances des véhicules en course. Les options favorisent la prise en main de l'ensemble du jeu.

Les situations sont parfois chaudes. Les adversaires ne font pas de cadeau.

La forêt est un endroit délicat où il faut assurer ses virages.



Le spectacle est aussi dans le ciel. Suivez l'avion à la trace.



Les effets de "lens flare" sont de qualité. La réalisation est soignée.



L'intro dénote pas mal. Voici une belle gamelle.

AVIS NON, MAIS...

Ce 4x4 Evolution est doté de graphismes soignés et d'une animation dynamique.

Malheureusement, on note la triste présence de bogues d'affichage et une maniabilité assez problématique. Quel que soit le véhicule, la

direction répond avec du retard, et il est pour le moins délicat de garder un pilotage précis et intuitif. Les modes de jeu sont traditionnels et sans surprise. La présence des vrais modèles de 4/4 est un plus, mais l'intérêt général de ce soft est furieusement réduit par son manque de convivialité.

TOXIC



Version : OFFICIELLE

Dialogues :

Textes : ANGLAIS

- Développeur : GOD GAMES
- Éditeur : TAKE TWO
- COURSES DE 4X4
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION

De vraies images en vraie couleur de la vie pas virtuelle.

90%

GRAPHISMES

Des détails bien sympathiques, l'ensemble reste un peu léger.

85%

ANIMATION

Le rythme est soutenu sans être haletant.

85%

MUSIQUE

Rien de particulier à signaler. Traditionnelle et sans surprise.

70%

BRUITAGES

Les bruits de moteur sont tout sauf délicat et réussis.

70%

DUREE DE VIE

Des modes bien agencés. Le Multijoueur est agréable.

85%

JOUABILITE

Moyenne. Des réactions étonnantes de la part des véhicules.

75%

INTERET

Un petit jeu qui souffre d'une imprécision chronique. Divertissant cependant.

80%

addon
Vos nouveaux loisirs!

Faites votre cinéma sur la PS2



De nombreux films disponibles chez ADDON,

policiers, aventures, thrillers, classiques, musiques, cartoons, X, etc...



AIX-EN-PROVENCE
18, rue Paul-Bert
13100 Aix-en-Provence
Tél. : 04 42 96 19 19

ANNECY
rue sommier
74000 Annecy

BORDEAUX
203-205, rue
Ste-Catherine
33000 Bordeaux
Tél. : 05 56 92 85 11

BALARUC
Ctre Cial Carrefour
34540
Balaruc-le-Vieux
Tél. : 04 67 43 64 16

CHAMBERY
rue Saint-Antoine
73000 Chambéry
Tél. 04 79 60 40 73

GRENOBLE
4, rue Saint-Jacques
38000 Grenoble
Tél. : 04 76 00 08 23

LYON
31, rue de Grenette
69002 Lyon
Tél. : 04 72 41 76 66

MONTPELLIER
Le Triangle
34000 Montpellier
Tél. : 04 67 92 97 59

OSNY-PONTOISE
Ctre Cial Auchan
95522 Osny
Tél. : 01 30 38 48 18

ROUEN
50, rue du Grand-Pont
76000 Rouen
Tél. : 02 35 88 68 68

ROUEN-TOURVILLE
Ctre Cial Carrefour
76410
Tourville-la-Rivière
Tél. : 02 35 81 16 16

SAINT-ÉTIENNE
2, rue Michel-Rondet
42000 Saint-Étienne
Tél. : 04 77 21 39 69

TOULOUSE
32, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 12 99

11, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 33 34

Ctre Cial Auchan
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 61 54 00

SPEEDY GONZATEST



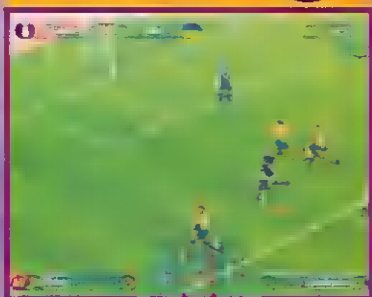
O la! Que tal? Avec le printemps qui revient, j'ai la grande pêche. Il ne fait plus nuit à cinq heures... Vivement l'été! que je joue à la Gameboy Advance à la plage. Comme d'habitude, entre trois tequilas et deux aspirines, j'ai testé les petits jeux du moment. Et comme d'habitude, le bon côtoie le moins bon... Rendez-vous dans un mois. Speedy Gonzatest

PLAYSTATION

UEFA CHALLENGE

Tiens, voici un nouveau jeu de foot de la part d'Infogrames. Même si cet éditeur nous a habitués à des efforts et un bon nombre d'innovations dans le domaine, ce nouveau titre ne risque pas de satisfaire les érudits du genre. La réalisation est gravement à la traîne et la jouabilité souffre d'une imprécision chronique. Les modes de jeu sont très nombreux et proposent des heures et des heures de match... encore faut-il ne pas être rebuté par la prise en main et les nombreuses incohérences en cours de partie. Un tout petit jeu de foot sans véritable intérêt. INFOGRAMES.

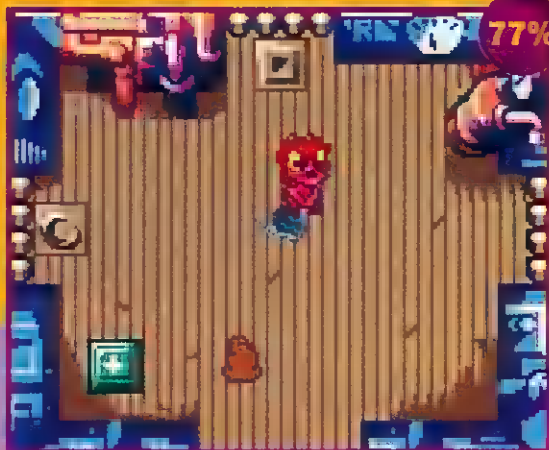
70%



GAMEBOY COLOR

GIFT

Gift met en scène un personnage de BD dessiné par Loisel, déjà adapté sur PC et PS2. C'est Cryo qui s'est chargé du développement en essayant de coller au plus près des versions sur PC et PS2. On contrôle un oiseau rouge, doté de nombreux pouvoirs, qui devra ramener à Lolita Globo - la Blanche-Neige du coin -, sept nains de jardins. Vu que notre héros en est amoureux, ça devrait le motiver. Au menu: action et réflexion, avec quelques énigmes. Le résultat est assez satisfaisant, même si la jouabilité n'est vraiment pas très bonne et les collisions de sprites peu précises. Dommage... CRYO.



77%

PLAYSTATION 2



85%

ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT

Voici une nouvelle simulation de hockey de la part de Konami. La licence ESPN, la célèbre chaîne de sport US, permet à l'éditeur de reproduire l'angle d'une retransmission TV. Les modes de jeu sont complets et les statistiques raviront tous les joueurs avides de réalisme et de précision. La prise en main n'est pas des plus évidentes, mais quelques minutes suffisent pour comprendre les particularités de ce soft. Les actions s'enchaînent bien, même si l'ensemble apparaît parfois confus. Le niveau de réalisation est plus que satisfaisant et le rendu général accroche l'œil. Dommage que la réalisation soit parfois approximative.

KONAMI

PLAYSTATION 2



TOKYO HIGHWAY BATTLE ZERO

Ce jeu de caisses sur PS2 ne change pas de la version Dreamcast. Le but consiste toujours à arpenter le périphérique de Tokyo la nuit, à la recherche d'autres pilotes pour se tirer la bourre. Un principe plutôt beau, et ce n'est pas la réalisation qui vous motivera. Manque de finesse visuelle, voitures toujours aussi molles et délicates, ensemble sonore pitoyable... Un jeu qui, vous l'avez compris, porte plutôt bien son nom.

IMPORT

PLAYSTATION

MTV SPORTS: T.J. LAVIN'S ULTIMATE BMX

70%

THQ fait dans le sport extrême. On retrouve les éléments qui ont fait le succès de Tony Hawk: les objectifs, le super qui s'enclenche lorsqu'on exécute de gros tricks, etc. Aucun doute, la jouabilité a été améliorée; le jeu en devient plus agréable... Reste que la réalisation est un tantinet



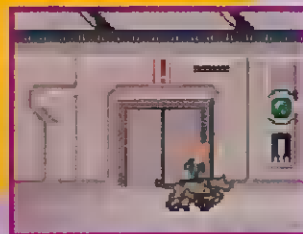
bâclée, avec des textures plutôt laides et des persos pas très détaillés... Et quand on sait que Matt Hoffman's Pro BMX arrive... THQ.

GAMEBOY COLOR

SCOOBY-DOO CLASSIC CREEP CAPERS

78%

Le chien de notre enfance envahit les jeux vidéo. Après la N64 voici la GBC. Bien sûr, le jeu reprend le même scénario, mais les graphismes ont été adaptés aux capacités de la GBC. Le résultat n'est pas inintéressant. La jouabilité est correcte, à l'instar du reste du jeu. Mais la concurrence est rude sur Gameboy. Alors... THQ.



BANC D'ESSAI COMPARATIF 05/2001
Jouez-vous seul(e) ou avec **astuces**?

sans astuces

COINCÉ
ZUT, J'AI PAS LA CLÉ
PLUS DE MUNITIONS
DUR À BATTRE, LUI


avec astuces

DÉCOINCÉ
LA PORTE EST OUVERTE
TIENS? UNE ARMURERIE!
DÉSINTÉGRÉ, LUI

3615 astuces®

 08 36 68 32 64

Chaque semaine, GAGNEZ une
PLAYSTATION 2
sur les: 3615 ASTUCES ou 08 36 68 32 64.

**MISE À JOUR PERMANENTE
ASTUCES, CODES, TIPS, DE 2 000 JEUX
SOLUTIONS COMPLÈTES DE 350 JEUX
JEUX CONSOLES ET PC
PREVIEWS EN DIRECT DU  JAPON**

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les

coups qui font mouche ou le code du circuit caché, astuces® est à votre service **7j/7, 24h/24**: par minitel - 3615 astuces - ou téléphone - 08 36 68 3264.



LA LIGUE POKÉMON

A- Bourg Geon

Maintenant que vous avez les huit badges, vous pouvez accéder à la ligue Pokémon.

Mais avant, allez voir le Professeur Orme, il vous offrira une Master Ball. Prenez ensuite la direction de la route 27 en nageant dans l'eau à l'Est du village.

OR			ARGENT		
Matin	Journée	Soir	Matin	Journée	Soir
Nosferalto n°42			Nosferalto n°42		
Nosferapti n°41			Nosferapti n°41		
Rattatac n°20			Rattatac n°20		
Ramolos n°79			Ramolos n°79		
			Arbok n°24		
Dotrio n°85			Dotrio n°85		
Doduo n°84			Doduo n°84		
Ponyta n°77			Ponyta n°77		
Sabelette n°27			Sabelette n°27		
		Maraiste n°195			Maraiste n°195
Poissirène n°118			Poissirène n°118		
Magicarpe n°129			Magicarpe n°129		
Poissonroy n°119			Poissonroy n°119		
Kokiyas n°90			Kokiyas n°90		
Tentacool n°72			Tentacool n°72		
Tentacruel n°73			Tentacruel n°73		

Routes 26 et 27

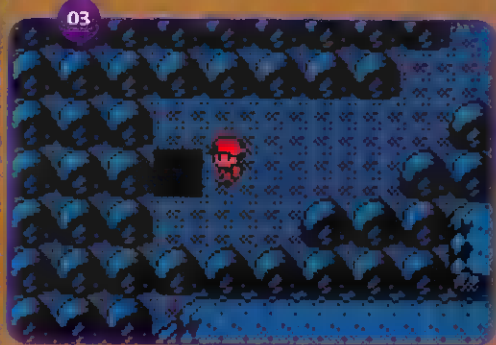
Trouvez d'abord l'entrée du Tohjo Falls (01) : il relie la route 27 à la route 26. A l'intérieur, nagez pour récupérer la Pierre Lune contre le mur Ouest, puis utilisez votre CS 07 pour remonter à contre-courant. En sortant de cette petite cave, allez parler avec la personne dans la maison. Elle vous offrira la CT 37. Nagez ensuite en direction de l'Est, puis avancez sur le pont blanc. Attention, de nombreux dresseurs vont vous attaquer, et certains ont des Pokémon puissants. Lorsque vous arriverez sur la route 27, le chemin bifurquera en direction du Nord. Continuez donc dans cette direction jusqu'à ce que vous aperceviez une petite maison. A l'intérieur, une jeune fille soignera vos Pokémon qui en ont besoin. Continuez toujours en direction du Nord, jusqu'à ce que vous arriviez à la réception de la Ligue Pokémon (02). Passez la porte face à vous pour atteindre la route Victoire.



Route Victoire

Prenez l'escalier face à vous en entrant et allez dans le coin Nord-Est de la salle pour récupérer les deux Potions. Revenez ensuite sur vos pas, et prenez l'échelle située dans le coin Nord-Ouest. Au sous-sol, récupérez l'item et prenez l'échelle qui mène au second sous-sol. Là, allez dans la partie gauche de la salle et laissez-vous tomber dans le trou pour récupérer la CT 26. Revenez ensuite à cet étage et dirigez-vous vers la sortie au Nord. Votre rival va vous attaquer à nouveau avec une équipe de Pokémon puissants. Quittez ensuite cette grotte et allez au Plateau Indigo.

03



04



OR

Matin	Journée	Soir
	Nosferalto n°45	
	Gravalanch n°75	
	Onix n°95	
	Rhinocorne n°111	
	Ursaring n°217	

ARGENT

Matin	Journée	Soir
	Nosferalto n°42	
	Gravalanch n°75	
	Rattatac n°20	
	Rhinocorne n°111	
	Ursaring n°217	
	Domphan n°232	

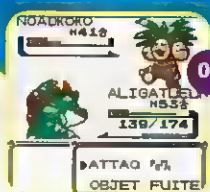
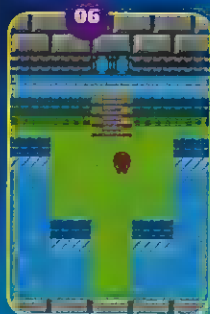
B- Plateau Indigo

Parlez avec le vieillard [05], il va vous proposer de vous entraîner un peu plus, avant de défier les Maîtres Pokémon.

Si vous êtes sûr de vous, faites quelques achats à la boutique, puis prenez l'escalier au fond de la salle.



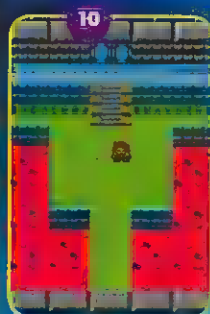
06



BATTLE N° 1 [000]

Ce premier adversaire est une bonne entrée en matière. Il possède deux Xatu de niveau 40 et 42, un Lippoutou, un Noadkoko [010] et un Flagadoss, tous trois de niveau 41. Prévoyez donc dans votre équipe des Pokémon de type Feu et Electrik.

10



BATTLE N° 3 [100]

Le troisième adversaire est le Maître des Pokémon de type Combat. Il possède un Kapoera, un Kicklee, et un Tygnon, les trois sont de niveau 42, ainsi qu'un Onix de niveau 43 [010] et un Mackogneur de niveau 46. Attaquez-les avec des Pokémon et des attaques de type Psy, Vol, Eau et Plante.

08



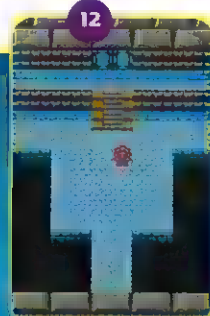
BATTLE N° 2 [000]

Ce deuxième adversaire élève des Pokémon de type Insecte et Poison. Il possède un Migalos de niveau 40, un Aéromite de niveau 41, un Grotadmorv de niveau 42 [000], un Foretress de niveau 43, et un Nostenfer de niveau 44. Pour le battre, préférez donc les Pokémon et les attaques de type Feu et Psy.

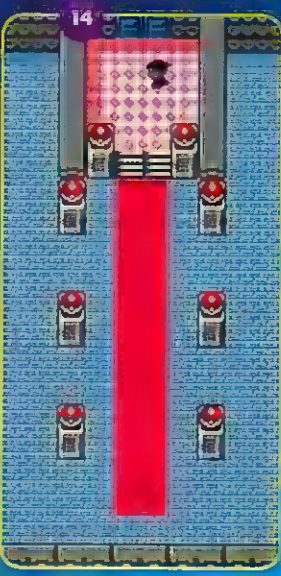
BATTLE N° 4 [100]

L'avant-dernier membre de l'élite élève des Pokémon Plante/Poison, mais aussi de type Ténébres. Il possède un Noctali et un Rafflesia de niveau 42 [010], un Ectoplasma de niveau 45, un Floravol de niveau 44, et un Demoloss de niveau 47. Utilisez donc des Pokémon et des attaques de type Combat et Psy.

12



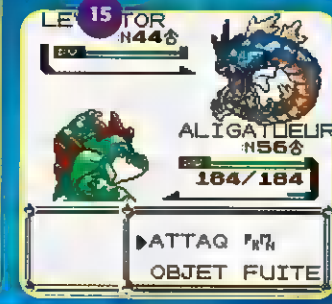
14



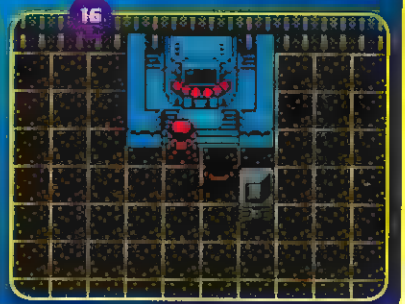
BATTLE N° 5 [100]

Le dernier Champion est nettement plus coriace. Il élève des Pokémon de type Vol et possède deux Dracolosse de niveau 47 et un de niveau 50, ainsi qu'un Leviator de niveau 44 [010], un Ptera de niveau 46, et un Dracaufeu de niveau 46. Pour l'affronter, utilisez des Pokémon et des attaques de type Psy, Eau et Plante. Après ce combat, vous inscrirez votre nom dans le palmarès des Champions, ainsi que celui de tous vos compagnons de poche [010].

15



16



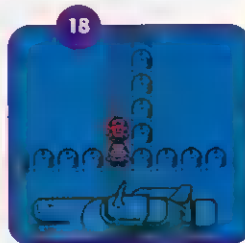
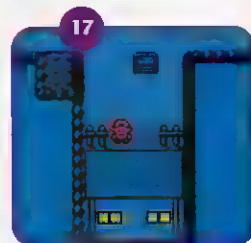
C- Bourg Geon

Après le tournoi, vous revenez à votre village. Allez voir le Professeur Elm, il vous offrira un ticket pour embarquer sur le SS Aqua*. Ce bateau se trouve à Oliville ; utilisez votre technique spéciale Vol pour vous y rendre.

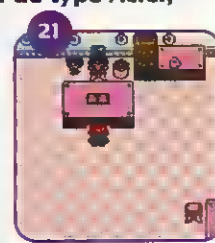
D- Oliville : SS Aqua*

Traversez la maison située au Sud de la ville [17], et avancez sur le pont pour atteindre le bateau [18]. Une fois à bord, vous allez rencontrer un personnage qui a besoin d'aide : il recherche sa belle-fille. Visitez ensuite les différentes cabines du rez-de-chaussée afin de battre tous les dresseurs à bord. Puis descendez à l'étage inférieur, et trouvez le marin bloquant le

passage [19]. Remontez alors à l'étage supérieur, et allez dans la seconde cabine du haut, en partant de la gauche [20]. Après avoir battu le dresseur qui est là, vous pourrez explorer le sous-sol. Trouvez l'escalier qui mène à la cabine du capitaine [21], et parlez avec la jeune fille qui s'y trouve. C'est la belle-fille du personnage que vous avez rencontré en arrivant sur le bateau, et ce dernier va vous offrir le Metal



Coat* en récompense. Cet item améliore les attaques de vos Pokémon de type Acier, et peut en faire évoluer certains lorsque vous les échangez : Onix, Insécateur... Le bateau est maintenant arrivé à Carmin sur Mer ; descendez pour commencer à explorer cette nouvelle région.



LA RÉGION DE KANTO

BADGE 1

Carmin sur Mer

Après le match, allez écouter l'histoire du président du Fan Club Pokémon. Il se trouve dans la maison de gauche, au-dessus de l'Arène. Après son récit, il vous offrira un Bonbon Rare. Repérez ensuite l'homme qui se trouve à l'Est du village [23] ; lorsque vous aurez les huit badges, il vous offrira un Hp Up. Jetez aussi un œil au Ronflex qui se trouve à côté, vous aurez besoin de la Pokéflûte pour le réveiller... Prenez ensuite la route 6 en direction du Nord.



OR		
Matin	Journée	Soir
	Magikarpe n°129*	
	Kokiyas n°90*	
	Tentacool n°72*	
	Tentacruel n°73*	
	Loupio n°170*	
	Lanturn n°171*	
ARGENT		
Matin	Journée	Soir
	Magikarpe n°129*	
	Kokiyas n°90*	
	Tentacool n°72*	
	Tentacruel n°73*	
	Loupio n°170*	
	Lanturn n°171*	

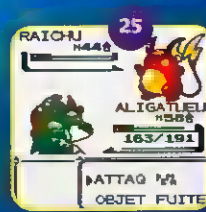
* en pêchant dans le port



Le bateau n'appareille que les dimanche et mercredi. Faites un tour au magasin, puis coupez l'arbre qui barre l'accès à l'Arène de la ville, à l'Ouest [22].

L'ARÈNE DE CARMIN SUR MER [24]

Le Champion local est le Maître des Pokémon de type Electrik. Il possède un Raichu de niveau 44 [25], deux Electrode de niveau 40, un Magneton de niveau 40, et un Elektek de niveau 46. Trois autres dresseurs se mettront en travers de votre route, mais ils sont nettement moins puissants. En cas de victoire, vous obtiendrez le badge Foudre, qui augmente la vitesse de vos Pokémon.



BADGE 2

Route 6

Explorez les hautes herbes pour capturer de nouveaux Pokémon, puis continuez en direction du Nord jusqu'à la ville de Safranla. Vous verrez un homme bloquant l'entrée d'une maison. Il ne vous laissera pas passer tant que vous n'aurez pas résolu le problème à la Centrale.

OR		
Matin	Journée	Soir
	Abra n°63	
	Chétiflor n°69	
	Magneti n°81	
		Mystherbe n°43
	Roucool n°16	
	Akwakwak n°55	
	Magikarpe n°129	
	Ptitard n°60	
	Psykokwak n°54	
ARGENT		
Matin	Journée	Soir
	Abra n°63	
	Chétiflor n°69	
	Magneti n°81	
	Miaouss n°52	
		Mystherbe n°43
	Roucool n°16	
	Akwakwak n°55	
	Magikarpe n°129	
	Ptitard n°60	
	Psykokwak n°54	

Safrania

Dans un premier temps, allez tout au Nord de la ville, et entrez dans la maison la plus à l'Ouest. C'est une gare ferroviaire permettant de rejoindre la région de Johto [26]. Mais là aussi, tant que le problème de la Centrale ne sera pas résolu, il sera impossible d'utiliser ce train. Allez ensuite dans la petite Arène à l'Est. Le maître de ce lieu est au Mont Mortar : vous l'avez peut-être rencontré précédemment. Récupérez l'item qui se trouve dans la pièce, puis allez à la Sylphe SARL qui se trouve au centre de la ville. Parlez avec le garde, il vous offrira un Up-Grade pour votre Porygon. Allez ensuite dans la maison de Mr Psychic qui se trouve au Sud-Est de la ville [27], il vous offrira la CT 29. A présent, il est temps d'aller défier le Champion local, dans l'Arène qui se trouve au Nord-Est du village. Après avoir emporté le badge, prenez la direction de l'Est.



L'ARÈNE DE SAFRANIA

Pour atteindre la Championne, vous allez devoir utiliser les dalles de téléportation de la salle [28]. Elle élève des Pokémon de type Psy, et possède un Mentali de



niveau 46, un M. Mime de niveau 46, et un Alakazam de niveau 48. Utilisez donc vos Pokémon de type Insecte et Spectre pour lui causer des problèmes. Il a quatre autres dresseurs dans l'Arène, et en guise de récompense, vous obtiendrez le badge Marais.



BADGE 3

Route 8

Cinq dresseurs vous attendent de pied ferme sur cette route. Combattez-les pour augmenter le niveau de vos monstres de poche, puis explorez les hautes herbes pour attraper de nouveaux spécimens. C'est la seule occasion que vous aurez de rencontrer Kadabra n° 64 et Spectrum n° 93 à l'état sauvage. Continuez ensuite en direction de l'Est jusqu'à Lavanville.

OR			ARGENT		
Matin	Journée	Soir	Matin	Journée	Soir
Abra n°63			Abra n°63		
Caninos n°58					
Kadabra n°64			Kadabra n°64		
		Spectrum n°93			
			Miaouss n°52		
		Noarfang n°164			Noarfang n°164
Roucoups n°17			Roucoups n°17		
			Vulpix n°17		

A- Lavanville

Dans la petite maison au Sud-Est de la ville, vous rencontrerez un homme capable de renommer vos Pokémon [30]. Rendez ensuite une petite visite à M. Fuji dans la maison de droite, puis allez à la Tour de Radio au Nord-Est. Parlez avec les personnes qui s'y trouvent, vous apprendrez que la station ne marche plus depuis que la Centrale a cessé de fonctionner. Prenez ensuite la direction du Nord, marchez sur la route 10 et trouvez l'entrée de la Grotte.



B- La Grotte

Utilisez votre technique spéciale Flash pour éclairer cette cave très sombre. Récupérez la CT 47 face à l'entrée, puis allez chercher l'Elixir dans le coin de gauche. Longez ensuite le mur Est jusqu'à ce que vous trouviez l'échelle qui mène au sous-sol. Une fois en bas, récupérez la Potion au Nord et

le PP Plus au Sud, puis prenez l'échelle qui se trouve à l'Est. Vous arrivez alors dans une autre partie du rez-de-chaussée ; prenez l'échelle située dans le coin Nord-Ouest. De retour au sous-sol, descendez jusqu'au mur Sud, prenez le Fer à gauche, puis l'échelle à droite. Enfin, trouvez la sortie de cette Grotte : elle se situe sur la gauche. Vous arrivez alors sur la route 9.

OR			ARGENT		
Matin	Journée	Soir	Matin	Journée	Soir
Osselait n° 104			Osselait n° 104		
Racailleux n° 74			Racailleux n° 74		
Machop n° 66			Machop n° 66		
Machop n° 67			Machop n° 67		
Kangourou n° 115			Kangourou n° 115		
Ossateur n° 105			Ossateur n° 105		
Onix n° 95			Onix n° 95		
Nosferapti n° 41			Nosferapti n° 41		

Routes 9 et 10

Allez en direction de l'Ouest, par la partie basse de cette route. Sept dresseurs vous attendent ; n'hésitez pas à fouiller les hautes herbes pour trouver de nouveaux Pokémon. Coupez l'arbuste [31], votre prochaine étape est la ville d'Azuria.



OR			ARGENT		
Matin	Journée	Soir	Matin	Journée	Soir
Rapaspéc n°22			Rapaspéc n°22		
Férosinge n°56			Férosinge n°56		
Colossinge n°57			Colossinge n°57		
Electabuzz n°125*			Electabuzz n°125*		
		Maraliste n°195*			Maraliste n°195*
Voltorbe n°100*			Voltorbe n°100*		
		Piafabec n°21			Piafabec n°21
Rattata n°19			Rattata n°19		
Rattatac n°20			Rattatac n°20		
Poissirène n°118			Poissirène n°118		
Poissonroy n°119			Poissonroy n°119		
Magicarpe n°129			Magicarpe n°129		

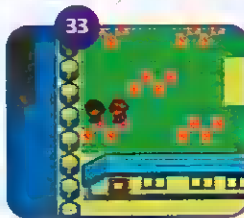
* Route 10

C- Azuria

Celui qui a causé l'arrêt de la Centrale en volant une pièce se trouve dans la ville. Inspectez chaque recoin, chaque magasin pour le trouver. Cependant, il y a de fortes chances que ce soit dans l'Arène de la ville que vous le croisez [32]. Il va ensuite s'enfuir, vous le retrouverez un peu plus tard... Puis allez au Nord-Ouest de la ville, et parlez avec le jeune homme qui s'y trouve [33]. Là, utilisez votre



Cherch'Item le long de la barrière : un item est caché de l'autre côté. Prenez ensuite la direction du Nord.



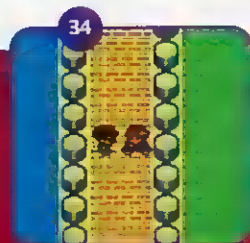
OR		
Matin	Journée	Soir
Magicarpe n°129		
Krabby n°98*		
Krabboss n°99*		
Poissirène n°118		
		Stari n°120*
Poissonroy n°119		
Corayon n°222*		

ARGENT		
Matin	Journée	Soir
Magicarpe n°129		
Krabby n°98*		
Krabboss n°99*		
Poissirène n°118		
		Stari n°120*
Poissonroy n°119		
Corayon n°222*		

* en pêchant dans l'Arène

Route 24

Vous allez à nouveau rencontrer le voleur [34] ; réglez-lui son compte et il vous dévoilera où est cachée la pièce de la Centrale : dans l'Arène d'Azuria. Continuez ensuite en direction du Nord, jusqu'à ce que vous puissiez nager dans la rivière de gauche. Descendez jusqu'à l'endroit où votre Cherch'Item avait détecté quelque chose [35], vous trouverez alors un objet à



utilisation unique qui double la puissance de l'attaque Force. Revenez ensuite sur vos pas, et allez jusqu'à la route 25.

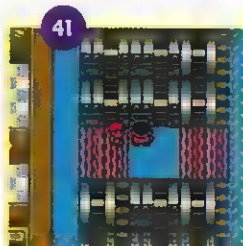


OR			ARGENT		
Matin	Journée	Soir	Matin	Journée	Soir
		Abra n°63			Abra n°63
		Chétiflor n°69			Chétiflor n°69
		Boustiflor n°70			Boustiflor n°70
					Mystherbe n°43
					Mystherbe n°43
		Tournegrin n°191			Tournegrin n°191
Mimitoss n°48			Mimitoss n°48		Mimitoss n°48
		Aeromite n°49			Aeromite n°49
		Poissirène n°118			Poissirène n°118
		Poissonroy n°119			Poissonroy n°119
		Magicarpe n°129			Magicarpe n°129

BADGE 4

Route 25

Il y a sept dresseurs sur cette route, et les combats sont inévitables. Cependant, si vous gagnez chaque match, le dernier dresseur vous offrira un Bonbon. Prenez ensuite la Protéine à proximité, et continuez d'avancer vers l'Est. Vous allez alors rencontrer la Championne de l'Arène d'Azuria : elle vous attend à présent... Dans la maison au bout de cette route, vous rencontrerez un vieillard qui recherche un Pokémon. Trouvez celui qu'il désire et en échange, il vous offrira une Pierre pouvant faire évoluer certains monstres de poche. Allez ensuite défier la Championne de l'Arène d'Azuria.



A- La Centrale

Retournez sur la route 9 et allez jusque dans l'angle Nord-Est. Nagez dans la petite rivière qui descend vers le Sud jusqu'à ce que vous trouviez la Centrale [40]. Cherchez le technicien [41] et donnez-lui la pièce que vous avez récupérée précédemment. En échange, il vous offrira la CT 07. Revenez ensuite à Azuria, et prenez la direction du Sud.



Route 5

Explorez la partie centrale de cette route pour découvrir de nouveaux Pokémon sauvages, notamment Ortide, et pénétrez dans la maison située au Sud. Une grand-mère vous y offrira un item spécial [42]. Entrez ensuite dans la ville au bout de cette route : Safrania. Puis, prenez la direction de l'Ouest pour rejoindre la route 7.



OR			ARGENT		
Matin	Journée	Soir	Matin	Journée	Soir
Abra n°63			Abra n°63		
Chétiflor n°69			Chétiflor n°69		
		Ortide n°44			Ortide n°44
		Mystherbe n°43			Mystherbe n°43
Roucool n°16			Miaouss n°52		
Roucool n°16			Roucool n°16		

Route 7

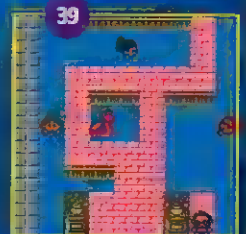
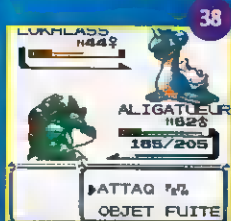
Trouvez la maison au Sud-Ouest de cette route, et lisez l'écriteau sur la porte et le panneau à proximité [43]. Vous y apprendrez que ce passage souterrain a été fermé par la police. Explorez ensuite les hautes herbes : si vous possédez la version Argent, vous rencontrerez peut-être Persian et Vulpix. Prenez ensuite le passage au Nord-Ouest pour entrer dans Celadopolé.



OR			ARGENT		
Matin	Journée	Soir	Matin	Journée	Soir
Caninos n°58			Miaouss n°52		
Rattatac n°20			Persian n°53		
Piafabec n°21			Rattatac n°20		
Maloss n°228			Vulpix n°37		
Maloss n°228			Piafabec n°21		
Cornébre n°198			Maloss n°228		
Cornébre n°198			Cornébre n°198		

ARÈNE D'AZURIA

Il y a quatre dresseurs à affronter : Cette Championne élève des Pokémon de type Eau. Elle possède un Akwakwak de niveau 42, un Maraiste de niveau 42, un Lokhlass de niveau 44, et un Staross de niveau 47. Préférez donc les attaques de type Elektrik et Plante ; en cas de victoire, vous obtiendrez le badge Cascade. Avant de partir, inspectez le coin inférieur droit du bassin au centre de l'Arène [38]. Vous y trouverez la pièce que le voleur a volée à la Centrale.



B- Celadopole

OR			ARGENT		
Matin	Journée	Soir	Matin	Journée	Soir
Tadmorv n°88			Tadmorv n°88		
Grotadmorv n°89			Grotadmorv n°89		
Evoli n°133 (6 666 jetons)			Evoli n°133 (6 666 jetons)		
M. Mime n°122 (3 333 jetons)			M. Mime n°122 (3 333 jetons)		
Porygon n°137 (9 999 jetons)			Porygon n°137 (9 999 jetons)		

Si vous vous trouvez dans cette ville de nuit, allez dans la maison au Nord et entrez par la porte de derrière [44]. Grimpez au dernier étage et entrez dans la pièce où se trouve un homme un peu étrange [45]. Il va vous raconter une petite histoire et vous offrir la CT 03. Tentez ensuite votre chance en nageant dans le lac au centre de la ville,

vous attraperez peut-être un Tadmorv et un Grotadmorv [46]. Faites ensuite un tour au Casino qui se trouve à droite du lac. Vous pourrez y gagner les CT 32, 29 et 15, ainsi que les Pokémon Evoli n° 133,

M. Mime n° 122, et Porygon n° 137. Rendez-vous ensuite à l'Arène de la ville. Pour cela, coupez le petit arbre au Sud de la ville, puis longez la haie jusqu'à l'Arène. Vous pouvez aussi passer au magasin au Nord-Ouest pour faire quelques achats, vous y trouverez, entre autres, les CT 10, 11, 17, 18 et 37.

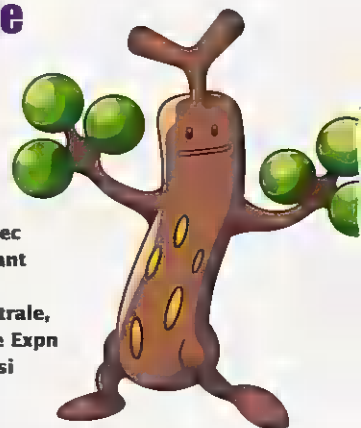
ARÈNE DE CÉLADOPOLÉ [47]

La Championne locale s'appelle Érika et élève des Pokémon de type Plante et Poison. Elle possède un Saquedeneu de niveau 42, un Cotovol de niveau 41, un Empiflor de niveau 46 et un Joliflor de niveau 46. Préférez donc vos Pokémon et vos attaques de type Feu, Glace et Psy pour la battre. En récompense, vous obtiendrez le badge Prisme et la CT 19.

BADGE 6

A- Lavanville

Utilisez votre technique spéciale pour aller à Lavanville, et allez dans la grande Tour de Radio au Nord-Est. Parlez avec le directeur ; maintenant que vous avez résolu le problème de la Centrale, il vous offrira la Carte Expn [51]. Vous pouvez ainsi capter les émissions radio de cette région. Retournez ensuite à Parmanie, il est temps d'aller réveiller le Ronflex qui bloque l'entrée de la Cave Taupiqueur.



BADGE 5

Parmanie

Routes 16,17 et 18

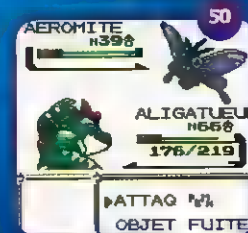
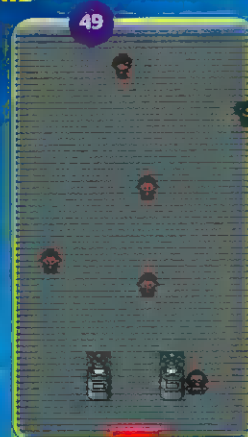
Montez sur votre bicyclette pour explorer ces routes, et foncez vers le Sud. Six dresseurs vous attendent de pied ferme, et trois Pokémon peuvent être découverts dans les hautes herbes : Rapasdepic n°22, Tadmorv n°88 et Grotadmorv n°89. Allez ensuite jusqu'à la ville de Parmanie.

Pour trouver l'Arène et le Centre Pokémon, passez par le petit passage juste à l'entrée de la ville [48]. Au Nord-Ouest, derrière le magasin, vous pourrez trouver une Potion contre le feu. Enfin, n'hésitez pas à pêcher et nager dans les deux petits lacs de la ville, vous rencontrerez peut-être Léviator n° 130.



ARÈNE DE PARMANIE

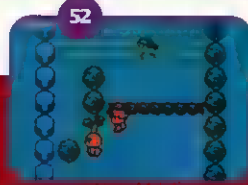
Cette Championne n'est pas très difficile à battre, le plus dur étant de la trouver. En effet, tous les autres dresseurs se sont déguisés comme elle. Et pour corser le tout, des murs invisibles gênent la progression dans l'Arène [49]. Bref, essayez-les un à un, vous finirez bien par tomber sur Janine. Elle élève des Pokémon de type Poison et possède deux Smogogo de niveau 36, un Nostenfer de niveau 36, un Migalos de niveau 33, et un Aéromite de niveau 39 [50].



OR			ARGENT		
Matin	Journée	Soir	Matin	Journée	Soir
Rapasdepic n°22			Rapasdepic n°22		
Tadmorv n°88			Tadmorv n°88		
Grotadmorv n°89			Grotadmorv n°89		
Volcaropod n°219			Volcaropod n°219		
Cornebre n°198			Cornebre n°198		

Routes 12, 13, 14 et 15

Quittez Parmanie par l'Est pour rejoindre la route 12. Quelques dresseurs vous attendent et vous pouvez récupérer le Power Up qui se trouve dans la partie haute de cette route. Lorsque vous arriverez route 14, vous pourrez rencontrer une jeune fille qui vous proposera d'échanger un Leveinard n° 113 contre son Ptera n° 142 [52]. C'est le seul moyen d'obtenir ce Pokémon. Continuez ensuite votre route vers le Nord, et trouvez



la sortie Est du mini labyrinthe. Avancez ensuite sur le pont, vous pourrez récupérer deux items en coupant les deux arbustes sur votre gauche. Continuez votre route jusqu'à ce que vous trouviez une cabane [53]. A l'intérieur, un pêcheur vous offrira la Super Canne. Allez encore vers le Nord, et prenez le premier chemin sur votre gauche pour rejoindre la route 11.

Route 2

Il n'y a que trois dresseurs sur cette route, mais de nouveaux Pokémon peuvent y être rencontrés, notamment Pikachu [55] ! Six items peuvent être récupérés, en l'occurrence du Carbone et une Potion Max, et dans la cabane, un homme vous offrira un Bonbon. Allez ensuite en direction du Nord pour atteindre la ville d'Argenta.



OR			ARGENT		
Matin	Journée	Soir	Matin	Journée	Soir
Ptera n°142 (par échange contre un Leveinard n°113)			Leveinard n°113		
Leveinard n°113			Leveinard n°113		
Granivol n°187			Granivol n°187		
Nidorina n°30			Nidorina n°30		
Nidorino n°33			Nidorino n°33		
		Noarfang n°164			Noarfang n°164
Roucoups n°17			Roucoups n°17		
		Maralste n°195			Maralste n°195
Floravol n°188 (route 14)			Floravol n°188 (route 14)		
Magikarpe n°29			Magikarpe n°29		
Tentacool n°72			Tentacool n°72		
Tentacruel n°73			Tentacruel n°73		
Qwilfish n°211*			Qwilfish n°211*		

* en pêchant

Route 11

Il n'y a que quatre dresseurs sur cette route, et peu de nouveaux Pokémon à attraper. N'hésitez cependant pas à explorer les hautes herbes pour rencontrer un Hypnomade, c'est le seul endroit où le trouver. Continuez ensuite votre route vers l'Ouest, jusqu'à ce que vous rencontriez le Ronflex endormi [54]. Faites une sauvegarde, puis réglez votre Pokégear sur la radio qui diffuse de la Pokéflûte. Placez la radio à côté du Ronflex pour le réveiller, le combat va alors s'engager. C'est votre seule chance de l'attraper, alors faites attention de ne pas le mettre KO.



B- Cave Taupiqueur

Cette Cave relie l'Est et l'Ouest de la région et permet de passer de la route 11 à la route 2. C'est le seul endroit où il est possible de rencontrer des Taupiqueur et des Triopiqueur sauvages.

OR		
Matin	Journée	Soir
Taupiqueur n°50		
Triopiqueur n°51		
ARGENT		
Matin	Journée	Soir
Taupiqueur n°50		
Triopiqueur n°51		

OR		
Matin	Journée	Soir
		Ariadôs n°168
Papifusion n°12		
Chenipan n°10		
		Boothlor n°163
Chrysacier n°11		
		Noarfang n°164
Roucoups n°17		
Pikachu n°25		
		Minigale n°167

ARGENT		
Matin	Journée	Soir
Dardagnan n°15		
Conconfort n°14		
Cory n°165		
Coryclaque n°166		
Roucoups n°17		
Pikachu n°25		
Aspicot n°13		

OR			ARGENT		
Matin	Journée	Soir	Matin	Journée	Soir
Soporiflik n°96			Soporiflik n°96		
Hypnomade n°97			Hypnomade n°97		
Magnet n°81			Magnet n°81		
Rattata n°19			Rattata n°19		
Porygon n°137 (9999 jetons)			Porygon n°137 (9999 jetons)		



OR			ARGENT		
Matin	Journée	Soir	Matin	Journée	Soir
Galopa n°78 (par échange contre un Ortide n°44)					

C- Argenta

Allez au Centre Pokémon pour rencontrer le personnage qui veut échanger son Galopa. Trouvez ensuite le vieillard qui marche du côté Est de la ville, il vous offrira le Silver Wing* si vous jouez à la version Or, ou le Rainbow Wing* si vous jouez à la version Argent [56]. Cet item vous sera utile lorsque vous reviendrez dans la région de Johto, pour attraper des Oiseaux Légendaires.



L'ARÈNE D'ARGENTA

Le Champion local élève des Pokémon de type Pierre et Eau. Il possède un Gravalanch de niveau 41, un Rhinocorne de niveau 41, un Amonistar de niveau 42, un Onix de niveau 44 et un Kabutops de niveau 42. Pour le battre, utilisez donc de préférence vos Pokémon et vos attaques de type Plante et Eau ; les



attaques Electrik peuvent aussi être efficaces sur les Pokémon de type Eau/Pierre. Il n'y a qu'un autre dresseur dans cette Arène [57] ; en cas de victoire, vous obtiendrez le badge Roche.

Si vous vous trouvez là un lundi, dans la nuit, allez voir dans le coin Ouest de cet endroit. Vous verrez sans doute deux Mélodée interpréter un petit récital [58]. Inspectez ensuite le bloc de pierre qui est apparu, vous y trouverez une Pierre Lune ! Prenez ensuite le passage situé au Sud-Est de cette zone, descendez l'échelle, et sortez du Mont Sélénite par l'ouverture face à vous. Vous arrivez alors route 4.



Route 4

Il n'y a que trois dresseurs sur cette route. Marchez en direction de l'Est, prenez le Hp Up, et revenez à Argenta en utilisant votre technique spéciale Vol.

OR		
Matin	Journée	Soir

Abo n°23	
Arbok n°24	
Rondoudou n°39	
Rattata n°19	
Piafabec n°21	Nosferapti n°41
Poissirène n°118	
Poissoroy n°119	
Magicarpe n°129	

ARGENT		
Matin	Journée	Soir

Alto n°23		
Arbok n°24		
Rondoudou n°39		
Rattata n°19		
Piafabec n°21:		Nosferapti n°4
Poissirène n°118		
Pojsoroy n°119		
Magicarpe n°129		

BADGES 7-8

Route 3

Quittez Argenta par l'Est. Explorez les herbes et combattez les dresseurs, puis allez jusqu'à l'entrée du Mont Sélénite.

OR		
Matin	Journée	Soir

Rondoudou n°39		
Rattata n°19		
Piafabec n°21	Nosferapti n°41	

ARGENT		
Matin	Journée	Soir

Arbok n°24		
Abo n°23		
Rondoudou n°39		
Rattata n°19		
Piafabec n°21	Nosferapti n°41	

A- Mont Sélénite

A peine aurez-vous franchi l'entrée de cette Grotte que votre rival va vous attaquer une nouvelle fois. Attention, il possède maintenant une très bonne équipe de Pokémon... Allez ensuite dans le coin Nord-Est de cette Grotte et utilisez l'échelle. Une fois dehors, jetez un coup d'œil aux objets que vend l'habitant de la petite maison. Il est ouvert le matin et l'après-midi, n'hésitez pas à lui acheter une PokéPoupée.

OR		
Matin	Journée	Soir

Mélodée n°35		
Racaillou n°74		
Paras n°46		
Sabelette n°27		
Sablaleau n°28		
Nosferapti n°41		

ARGENT		
Matin	Journée	Soir

Mélodée n°35		
Racaillou n°74		
Paras n°46		
Nosferapti n°41		

B- Jadielle

Quittez Argenta par la route 3 au Sud, et descendez jusqu'à Jadielle. Là, allez réveiller le jeune homme qui dort près du lac au Sud-Ouest, il vous offrira la CT 42. Si vous voulez faire progresser vos Pokémon, faites un tour au Centre d'entraînement. Chaque jour, vous pourrez y affronter un dresseur possédant des Pokémon de niveau 50. N'allez pas à l'Arène, le Champion n'y est pas : il va falloir le retrouver... Quittez cette ville par le Sud.



Route 1 Foncez vers le Sud, mais n'oubliez pas d'explorer les hautes herbes car un nouveau Pokémon peut y être découvert.

OR			ARGENT		
Matin	Journée	Soir	Matin	Journée	Soir
Fouinette n°161			Fouinette n°161		
Fouinar n°162			Fouinar n°162		
		Hoothoot n°163			Hoothoot n°163
Roucool n°16			Roucool n°16		
Rattata n°19			Rattata n°19		

C- Bourg Palette

Vous voici de retour dans le village où a commencé l'aventure Pokémon dans les volets Bleu et Rouge. Visitez la maison de Sacha entre 15 et 16 heures, et sa sœur

vous offrira une boisson. Pendant ce temps, elle s'occupera de l'un de vos Pokémon, et celui-ci vous en sera très reconnaissant. Quittez ensuite le village en nageant sur la route 21, en direction du Sud.

OR			ARGENT		
Matin	Journée	Soir	Matin	Journée	Soir
M. Mime n°122 (route 21)			M. Mime n°122 (route 21)		
Saquesdneu n°114 (route 21)			Saquesdneu n°114 (route 21)		
Magikarpe n°129			Magikarpe n°129		
Kokiyas n°90			Kokiyas n°90		
Tentacool n°72			Tentacool n°72		
Tentacruel n°73			Tentacruel n°73		
Loupio n°170*			Loupio n°170*		
Lanturn n°171*			Lanturn n°171*		

* en pêchant

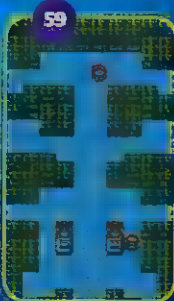
D- Cramois'île

Grimpez sur la berge, et trouvez le dresseur de l'Arène de Jadielle. Parlez-lui, il ira ensuite vous attendre dans son Arène.

OR			ARGENT		
Matin	Journée	Soir	Matin	Journée	Soir
Magikarpe n°129			Magikarpe n°129		
Kokiyas n°90			Kokiyas n°90		
Tentacool n°72			Tentacool n°72		
Tentacruel n°73			Tentacruel n°73		

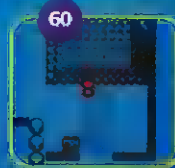
L'ARÈNE DE JADIELLE

Ce Champion est sûrement le plus fort de la région de Kanto. Il élève des Pokémon de type Vol, Eau et Feu, et possède un Roucarnage de niveau 56, un Alakazam de niveau 54, un Rhinoféros de niveau 56, un Léviator de niveau 58, un Noadkoko de niveau 58, et un Arcanin de niveau 58. Prévoyez donc des Pokémon variés dans votre équipe : Eau, Électrik, Insecte et Ténèbres. Si vous gagnez, vous obtiendrez le badge Terre.



L'ARÈNE DES ILES ÉCUMES

Quittez Cramois'île par l'Est, et nagez jusqu'aux Iles Écumes. Vous allez rencontrer le Champion, seul dans une Grotte, en train de se lamenter. Il possède trois Pokémon de type Feu : un Magmar de niveau 45, un Galopa de niveau 50, et un nouveau dont vous aurez la surprise... Bref, préférez les Pokémon et les mouvements de type Eau et Sol. En récompense, vous obtiendrez le badge Volcan.



Grotte Argentée

A- Bourg Palette

Allez montrer vos huit badges de la région de Kanto au Professeur Chen [62]. Il vous offrira, en récompense, l'accès à la Grotte Argentée...



Route 22

Retournez à Jadielle et prenez la route 22 à l'Ouest. Explorez les hautes herbes pour découvrir de nouveaux Pokémon, puis allez jusqu'à l'entrée de la réception de la Ligue Pokémon. Traversez ce bâtiment vers l'Ouest pour rejoindre la route 26.

OR		
Matin	Journée	Soir
		Doduo n°84
		Riafabec n°21
		Rapasdepic n°22
		Ponyta n°77
		Rattata n°19
		Magikarpe n°129
		Ptitard n°60
		Tétarte n°61
ARGENT		
Matin	Journée	Soir
		Doduo n°84
		Riafabec n°21
		Rapasdepic n°22
		Ponyta n°77
		Rattata n°19
		Magikarpe n°129
		Ptitard n°60
		Tétarte n°61

Route 28

Explorez cette route jusqu'à ce que vous arriviez face au Centre Pokémon [63]. En allant à droite, vous trouverez une cabane où l'on vous offrira la CT 47. En vous dirigeant vers le Nord-Ouest, vous trouverez l'entrée de la Grotte Argentée.

63



OR			ARGENT		
Matin	Journée	Soir	Matin	Journée	Soir
	Doduo n°84			Doduo n°84	
	Dotrio n°85			Dotrio n°85	
	Ponyta n°77			Ponyta n°77	
	Galopa n°78			Galopa n°78	
	Saquadeneu n°114			Saquadeneu n°114	
	Magicarpe n°129			Magicarpe n°129	
	Ptitard n°60			Ptitard n°60	
	Têtarte n°61			Têtarte n°61	
	Farfuret n°215			Farfuret n°215	

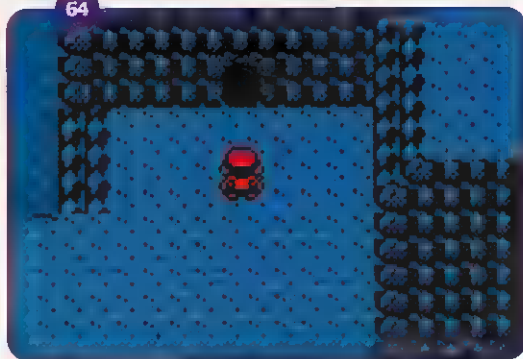
B- Grotte Argentée

En entrant, utilisez votre technique spéciale Flash pour éclairer la Grotte. Dirigez-vous ensuite vers le mur Nord, et trouvez le passage vers la seconde partie du Mont. Il y a trois items à récupérer dans cette zone, dont un Elixir Max et une Corde Sortie. Dans la seconde partie, grimpez les trois escaliers face à vous et avancez jusqu'à ce que vous aperceviez un nouveau

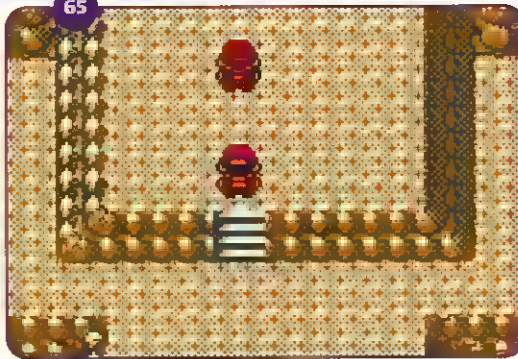
passage vers le Nord [64]. Continuez d'avancer jusqu'à ce que vous aperceviez un personnage : c'est Sacha, le Champion des volets Rouge et Bleu [65]. Attention, il possède une équipe de Pokémon ultra puissants ! A titre d'exemple, son Pikachu est au niveau 81 !

Si vous remportez ce match, vous serez enfin couronné du titre de Champion des volets Or et Argent. Mais votre aventure ne s'arrête pas là...

64



65



OR			ARGENT		
Matin	Journée	Soir	Matin	Journée	Soir
	Nosferalto n°42			Nosferalto n°42	
	Akwakwak n°55			Akwakwak n°55	
	Maraiste n°195			Maraiste n°195	
	Onix n°95			Onix n°95	
	Feuforeve n°200			Feuforeve n°200	
	Farfuret n°215			Farfuret n°215	
	Embrylex n°246			Embrylex n°246	
	Poissirène n°118			Poissirène n°118	
	Poissoroy n°119			Poissoroy n°119	
	Magicarpe n°129			Magicarpe n°129	
				Donphan n°232	

GUIDE DE CHAS

Les trois Pokémon légendaires

Raikou n° 243
Entei n° 244
Suicune n° 245

Si vous avez fait fuir les trois Pokémon Légendaires qui se trouvaient dans la Tour Brûlée, ils sont quelque part dans la région de Johto. Ils apparaissent aléatoirement, et très rarement, beaucoup de joueurs ne les ont jamais vus. Il n'y a aucune technique infaillible, mais il existe cependant quelques ruses pour augmenter ses chances d'en attraper un :

- Parler avec tous les dresseurs après les avoir battus pour leur donner votre numéro de Pokégear, ce qui peut s'avérer très utile. En effet, vous recevrez quelquefois un coup de téléphone où ils vous diront qu'ils ont aperçu un Pokémon inconnu. Vous savez alors quelle est la zone à explorer.

- Les Pokémon Légendaires se cachent dans les hautes herbes seulement, jamais dans les Grottes, les Donjons...

- Ils n'apparaissent que dans les hautes herbes de la région Ouest de la région de Johto.

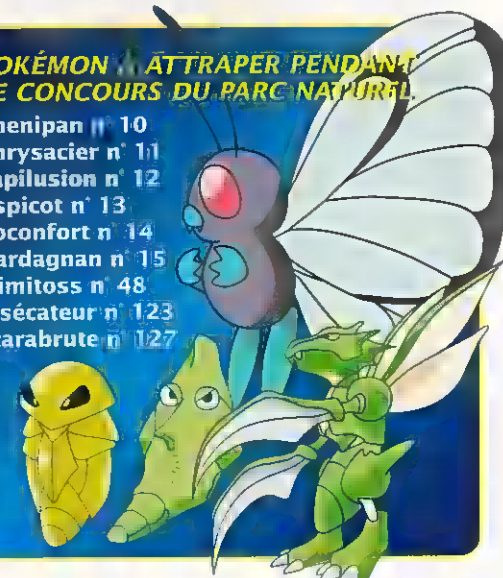
- Lorsque vous en avez repéré un, il apparaît sur la carte de votre Pokégear.

- Ils sont très rapides et refusent presque systématiquement les combats : il faut donc que vous donniez à vos Pokémon des objets qui augmentent leur vitesse. Posséder beaucoup de Rappel Max est aussi indispensable. De même, vous faire fabriquer des Pokéballs rapides peut être également une bonne stratégie.

Attraper un Pokémon Légendaire vous demandera énormément de temps, et attraper les trois est un travail de Titan, alors soyez patient. Bonne chance !

POKÉMON À ATTRAPER PENDANT LE CONCOURS DU PARC NATUREL

Chenipan n° 10
Chrysacier n° 11
Papilusion n° 12
Aspicot n° 13
Coconfort n° 14
Dardagnan n° 15
Mimitoss n° 48
Insécateur n° 123
Scarabrute n° 127



SE AUX POKÉMON

Les Pokémon inconnus

Nous vous avons expliqué, le mois dernier, comment résoudre la première énigme des Ruines d'Alpha. Voici la fin de cette épreuve assez spéciale consistant à recenser 26 Pokémon inconnus nommés Zarbi (n° 201), chacun correspondant à une lettre de l'alphabet.

Caves Jumelles (1)

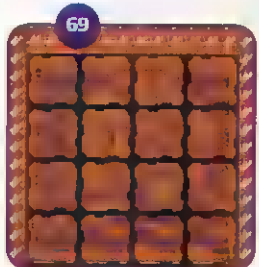
Grâce à la technique spéciale Surf, il est maintenant possible d'explorer les Caves Jumelles dans sa totalité. Revenez donc sur vos pas jusqu'à la route 33 pour entrer dans cette Cave (vous pouvez utiliser la technique spéciale Vol jusqu'à Mauville). Trouvez l'échelle permettant de descendre au premier sous-sol [66], elle est gardée par un dresseur. En bas, récupérez la CT 39 qui se trouve sur la gauche puis le X Defend sur la droite. Approchez-vous ensuite de l'eau et nagez avec votre Pokémon ayant appris la



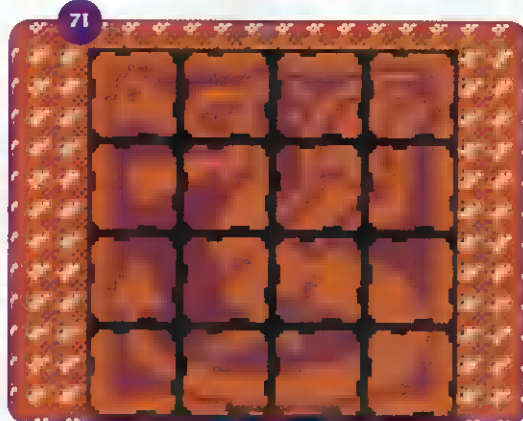
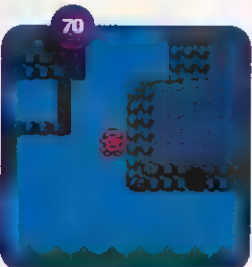
technique Surf jusqu'à l'autre rive [67]. Combattez les deux dresseurs et sortez de la Cave par le passage d'en bas, en poussant le bloc de pierre [68]. Vous revenez alors aux Ruines d'Alpha et prenez immédiatement l'entrée sur votre gauche. Si vous vous trouvez dans cette Cave un vendredi, allez jusque dans le grand bassin au second sous-sol. Vous pourrez y attraper un Lokhlass n° 131.



Ruines d'Alpha (énigmes n° 2 et 3)



Vous allez devoir résoudre un nouveau puzzle. Consultez l'indication puis remplacez les différentes pièces dans l'ordre [69]. Vous allez alors vous retrouver dans la salle aux



statues. Attrapez le maximum de Pokémon inconnus et ressortez. Dirigez-vous ensuite vers le Sud, traversez la petite étendue d'eau en utilisant la technique Surf, puis entrez dans la Grotte [70]. Résolvez le nouveau puzzle [71], puis attrapez quelques nouveaux Pokémon inconnus.

Caves Jumelles (2)



Revenez ensuite à cette Grotte et allez jusqu'à l'endroit où vous aviez poussé le bloc de pierre pour sortir. Là, prenez la sortie qui se trouve en haut, juste après le dresseur. Une fois dehors, combattez le jeune homme qui vous attend et explorez la bande d'herbe, vous pourrez y découvrir de nouveaux Pokémon. Entrez ensuite dans la Grotte à gauche du dresseur [72].

Ruines d'Alpha (énigme n° 4)

Vous arrivez alors devant le dernier puzzle [73], et lorsque vous l'aurez résolu, vous atterrirez de nouveau dans la salle aux statues. Comme précédemment, capturez des Pokémon inconnus avant de sortir. Lorsque vous aurez attrapé trois sortes de Pokémon inconnus, les scientifiques qui ont auparavant upgradé votre Pokédex, vous autoriseront à imprimer des fiches sur ces étranges Pokémon.



CAPTURER MARILL n° 183

Cette souris est assez difficile à attraper, car elle ne se montre que très rarement. Pour mettre toutes les chances de votre côté, allez route 45, au Sud d'Ebenelle, et longez la partie Ouest de cette route. Vous allez rencontrer un dresseur [74]. Parlez avec lui après la battle pour lui donner



vos coordonnées de téléphone. Un jour, il vous appellera pour vous dire qu'il a vu Marill, dans le Mont Creuset. Pour l'attraper, entrez dans le Mont par l'entrée centrale et marchez près de l'échelle [75].



Les Pokémon rares

Ils se trouvent dans les hautes herbes ou dans les Grottes, mais ne se montrent que très rarement.

- Cornebre n° 198 routes 7 et 16 (la nuit)
- Yanma n° 193 route 35
- Teddiursa n° 216 route 45
- Scorplane n° 207 route 45
- Qulbutoke n° 202 Antre Noire
- Girafarig n° 203 route 43
- Insolourdo n° 206 Antre Noire
- Snubbull n° 209 route 38
- Marcacrin n° 220 route de Glace
- Remoraid n° 223 en pêchant route 44
- Cadoizo n° 225 route de Glace (vers. Argent)
- Demanta n° 226 route 41 en nageant (vers. Or)
- Airmure n° 227 route 45
- Phanpy n° 231 route 45 (version Argent)
- Queulorior n° 235 Ruines d'Alpha
- Ecremeuh n° 241 routes 38 et 39

Les Oiseaux Légendaires

Il est possible d'attraper deux Oiseaux Légendaires dans les versions Or et Argent. Mais selon la version que l'on possède, ils ne s'attrapent pas au même moment, ni de la même manière. Ho-Oh n° 250 se trouve dans la Tour Ferraille de Rosalia, et Lugia n° 249 se trouve dans les Tourb'iles.

Version Or

Dans la région de Johto, lorsque vous l'avez délivré dans la Tour de Radio, le Directeur vous a offert le Rainbow Wing°. Cet item vous autorise à pénétrer dans la Tour Ferraille pour tenter d'attraper Ho-Oh (page 117 du Consoles+ n° 111). Dans la région de Kanto, un habitant d'Argenta vous a offert le Silver Wing°. Cet item vous autorise à explorer les Tourb'iles qui se trouvent dans la région de Johto, pour tenter d'attraper Lugia (voir encadré qui suit).

Version Argent

C'est l'inverse de la version Or. Le Directeur de la Radio vous a offert le Silver Wing°, et l'habitant d'Argenta vous a fait don du Rainbow Wing°.

Capturer Ho-Oh (n° 250)

Rosalia

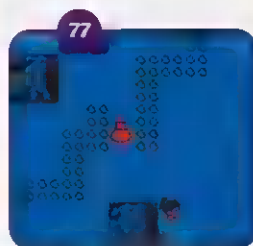
Allez à la Tour Ferraille de la ville. Faites quelques réserves de Pokéballs puissantes, et préparez-vous une bonne équipe de Pokémon, possédant notamment des attaques pouvant empoisonner, paralyser et endormir. Pour trouver cette tour, passez par la maison au Nord. Traversez les trois salles et avancez dans la forêt. Si vous n'avez pas le Rainbow Wing°, l'entrée vous sera refusée. Montez jusqu'au dernier étage en utilisant les escaliers, les petits trempins et les téléporteurs. Là, vous allez rencontrer Ho-Oh [76], de niveau 40. C'est votre seule chance de l'attraper, alors n'hésitez pas à faire une sauvegarde avant d'engager le combat.



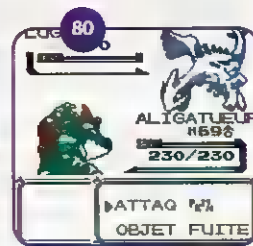
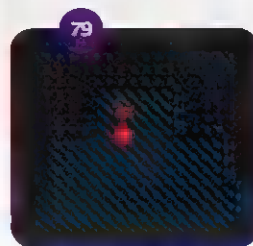
Capturer Lugia (n° 249)

Tourb'iles

Cette Grotte possède quatre entrées, mais une seule permet d'attraper Lugia. Pour l'atteindre, nagez vers l'Est depuis Irisia, et dirigez-vous vers l'entrée Nord-Est. Utilisez votre CS 06 pour franchir le tourbillon [77], puis entrez dans la Grotte. Eclairez l'intérieur



avec votre CS 05, puis longez le mur Nord jusqu'à l'échelle [78]. A l'étage inférieur, foncez vers le Sud jusqu'à ce que vous trouviez une nouvelle échelle. En bas, nagez le long du mur Est et laissez-vous porter par le courant. Grimpez ensuite sur le rebord et passez dans la salle suivante. Puis nagez vers le fond de la salle jusqu'à ce que vous aperceviez Lugia [79]. Faites une sauvegarde avant d'engager le combat car c'est votre seule chance d'attraper ce Pokémon Légendaire [80].



PASSER DE LA RÉGION DE KANTO À LA RÉGION DE JOHTO

Le train

Une fois que vous aurez réglé le problème de la centrale électrique, allez dans la petite maison se trouvant dans la partie Ouest de Safrania. Au second étage, une jeune fille [81] vous offrira un Pass en échange d'une PokéPoupée. Avec ce Pass, vous pourrez utiliser à volonté le train partant de la gare qui se trouve au Nord-Ouest de cette ville [82].



Le bateau

Le navire que vous avez utilisé pour venir dans la région de Kanto repart tous les mercredi et samedi.

A pied

En empruntant la sortie au Sud de la Ligue Pokémon.

Le mois prochain

Nous vous proposerons un Pokédex des 100 nouveaux Pokémon, avec une carte complète des régions de Johto et Kanto. En attendant, jouez bien et attrapez-les tous !

A suivre...

OR

Matin	Journée	Soir
Nosferapti n°41		
Nosferalto n°42		
Otaria n°86		
Krabby n°98		
Kraboss n°99		
Hypotrempe n°116		
Hypocéan n°117		
Magiscarpe n°129		
Tentacool n°72		
Tentacruel n°73		

ARGENT

Matin	Journée	Soir
Nosferapti n°41		
Dotrio n°85		
Otaria n°86		
Krabby n°98		
Kraboss n°99		
Hypotrempe n°116		
Hypocéan n°117		
Magiscarpe n°129		
Tentacool n°72		
Tentacruel n°73		

Lugia n°249 (au dernier sous-sol)



Les Nouveautés du Mois

SICUT EST A STUPEFACTIO

Pas évident de faire le bon choix quand on se retrouve chaque mois devant des tonnes de nouveaux jeux. On n'a pas le droit à l'erreur ! Afin d'éviter tout incident, Consoles+ a sélectionné pour vous les meilleurs titres de tous les temps sur la console de vos rêves : Playstation, Playstation 2, Nintendo 64 ou Dreamcast.

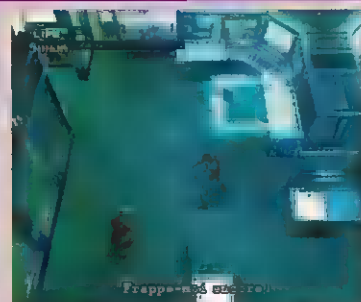


ACTION 3 METAL GEAR SOLID



- Konami
- 1 joueur
- Dual Shock
- Pad analogique

Dans la peau de Solid Snake, infiltrer une base en Alaska afin de déjouer les pièges des méchants terroristes. Infiltration, espionnage, trahison seront au programme de cette aventure au scénario riche, complexe et plein de rebondissements. Konami nous a sorti le grand jeu.



Une expérience à essayer absolument, car Metal Gear Solid fait partie des jeux surprenants de cette fin de siècle. La réalisation est au top, et la traduction correcte. C'est du solide ! Le Premium Pack, avec plein de goodies dedans, est disponible.

ACTION AUTOMOBILE DRIVER 2



- GT Interactive
- 1-2 joueurs
- Pad analogique
- Dual Shock

Quatre nouvelles villes à explorer en long, en large et en travers, 40 missions inédites, un mode 2 joueurs en simultané et la possibilité de changer de voiture !

BOXE READY 2 RUMBLE BOXING



- Midway
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Voici LA simulation de boxe du moment. Facile à prendre en main, on s'amuse rapidement : gauches, droites, uppercut... Pan ! dans les dents. Chauds les marrons, chaud !

COURSE FUTURISTE WIPEOUT 3



- Psygnosis
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire

La relève est là ! Wipeout 3 est trois fois plus efficace. Des graphismes au top niveau et une vitesse de jeu comme vous n'en avez jamais vus, c'est le must sur PS !

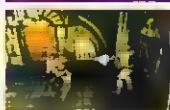
FOOT ARCADE ISS PRO EVOLUTION 2



- Konami
- 1-8 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Ce nouveau ISS chamboule l'univers du foot sur console. Gain de fluidité, nouveau moteur graphique, mise en place d'actions percutantes... le top !

AVENTURE ACTION 3D RESIDENT EVIL 3



- Capcom
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Cet épisode de Resident Evil s'intercale entre le 1 et le 2. Jill Valentine s'aventure, seule, dans une ville peuplée de zombies. Carnage et bains de sang assurés.

COURSE ARCADE RIDGE RACER TYPE 4



- Sony
- 4 joueurs
- Joystick
- Dual Shock

La meilleure course arcade sur Playstation. Des décors à tomber, des musiques à crever, une jouabilité démente. Un jeu à acheter absolument !

DOOM-LIKE MEDAL OF HONOR RESISTANCE



- Electronic Arts
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Rare sont les Doom-like à posséder une ambiance comme ce nouvel épisode de Medal of Honor. Bruitages formidables, prise en main exceptionnelle... le fin du fin !

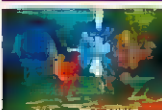
FORMULE 1 MONACO GP RACING SIMULATION 2



- Ubi Soft
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Exit Formula 1 ! Ubi Soft signe avec Monaco GP 2, une superbe simulation de F1. Réalisme et qualité des animations sont au rendez-vous. Magnifique !

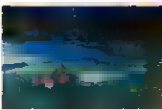
BASTON 2D STREET FIGHTER ALPHA 3



- Virgin
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La baston 2D la plus réussie et la plus top du moment. Une vingtaine de combattants, des Furies et des Combos qui déchirent et des effets à couper le souffle...

COURSE DE MOTO MOTO RACER



- Electronic Arts
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Dans Moto Racer, on a le choix entre le motocross et la moto de course. Malgré son grand âge, le jeu est toujours le meilleur dans sa catégorie.

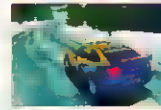
BASTON TEKKEN 3



- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

Tekken 3 est à ce jour le jeu de baston 3D le plus abouti. De nombreux adversaires, des graphismes qui dépotent et une jouabilité au top ! D'la balle !

COURSE DE RALLYE COLIN MCRAE RALLY



- Codemasters
- 2 joueurs
- Dual Shock
- Pad analogique

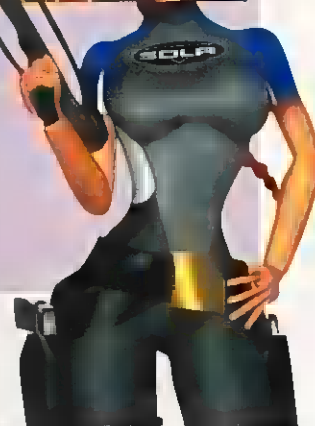
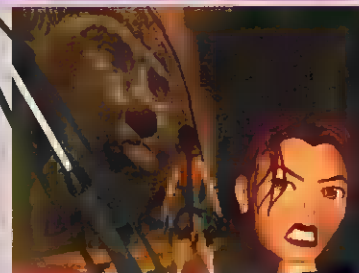
Colin McRae un seul nom pour deux champions. Comme sur les pistes, il domine ses adversaires. Grâce à une jouabilité exemplaire, ce jeu se classe au top du genre.

EXPLORATION TOMB RAIDER 4



- Eidos
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Avec La Révélation Finale, Lara fête le quatrième épisode de la série. Une fois encore, la plus pulpeuse des aventurières va devoir risquer sa vie pour découvrir de nouveaux trésors cachés. Dans cette nouvelle aventure, c'est en Egypte que notre plantureuse héroïne pointe le bout de ses seins. Temples, pyramides et autres tombeaux cachent des mystères que seule Lara pourra mettre à jour. Comme toujours, son armement sera conséquent et de nouvelles options viennent compléter son paquetage.



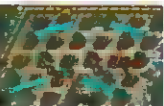
GLISSE TONY HAWK'S PROSKATER 2



- Activision
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Au programme de cette nouvelle simulation de skate, des figures encore plus folles et toujours plus spectaculaires. Un éditeur de niveau est également disponible.

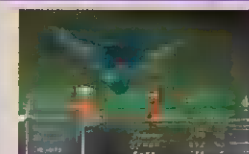
MULTIJOUEUR BOMBERMAN



- Hudson Soft
- 5 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

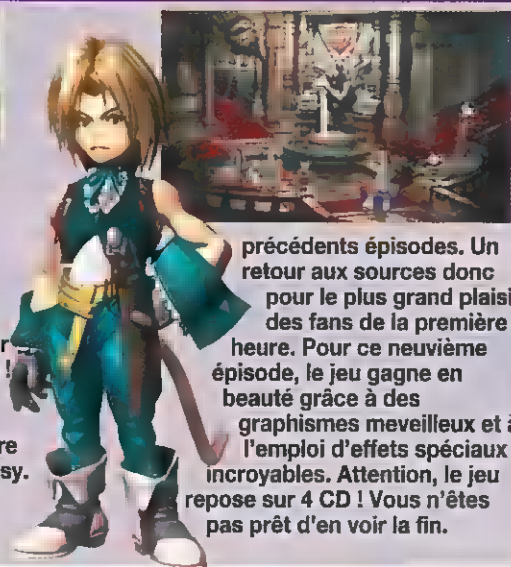
Pour s'éclater à 4 joueurs, il n'y a pas mieux. Bomberman est resté aussi fun qu'au début, surtout si vous possédez un Multitap. Ames sensibles, s'abstenir.

RPG FINAL FANTASY IX



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

La suite du jeu d'aventure le plus attendue de l'année sur Playstation est enfin là ! Squaresoft revient à ses premières amours et propose une aventure matinée d'heroic-fantasy. Terminé l'univers futuristes des



précédents épisodes. Un retour aux sources donc pour le plus grand plaisir des fans de la première heure. Pour ce neuvième épisode, le jeu gagne en beauté grâce à des graphismes meilleurs et à l'emploi d'effets spéciaux incroyables. Attention, le jeu repose sur 4 CD ! Vous n'êtes pas prêt d'en voir la fin.

ACTION/RÉFLEXION L'EXODE D'ABE



- GT Interactive
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Un jeu étrange avec une ambiance unique. Le game-play offre une grande interaction avec les créatures qui peuplent ce monde cauchemardesque...

WARGAME VANDAL HEARTS



- Konami
- 1 joueur
- Carte-mémoire

En attendant le prochain épisode, annoncé pour la fin de l'année, éclatez-vous avec ce wargame au tour par tour. Magiciens, archers et guerriers sont au rendez-vous.

JEU DE MUSIQUE BUST A GROOVE



- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La fièvre du samedi soir. La teuf dans la discothèque. Le rythme dans la peau. Voici le programme alléchant proposé par Bust a Groove. Paillettes en options.

OLDIES CAPCOM GENERATIONS



- Virgin
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Quatre CD, treize des plus grands titres du milieu des années 80, le tout à prix mini... Le rêve est désormais réalité. Plates-formes, shoot, réflexion... tout y est.

PLATES-FORMES 3D APE ESCAPE



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Ape Escape constitue la nouvelle référence en matière de jeu de plates-formes 3D. Non seulement il dispose d'une grande qualité graphique, mais les idées développées en plus sont excellentes. Bien que s'adressant aux plus jeunes et s'inspirant de titres comme Mario 64 et Zelda 64 (Nintendo 64), Ape Escape devrait tout de même satisfaire les amateurs du genre. Attention, notez que vous ne pourrez jouer qu'avec le pad analogique.



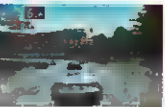
PUZZLE RÉFLEXION BUST A MOVE 3



- Acclaim
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

Dans ce troisième épisode de Puzzle Bubble, balancez les boules de couleur et faites-les exploser par paquets de trois. C'est à 4 joueurs que l'on s'amuse le plus.

SIMULATION AUTOMOBILE GRAN TURISMO 2



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Voici enfin la suite tant attendue de la simulation automobile la plus réussie sur Playstation. Plus de 600 véhicules, des dizaines de circuits et un plaisir de jeu toujours

SHOOT'EM UP R-TYPE DELTA



- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

La série des R-Type s'enrichit d'un nouvel épisode absolument magnifique. Graphismes 3D, animation sans faille, difficulté progressive... À vos manettes !

SIMULATION DE FOOTBALL FIFA 99



- Electronic Arts
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

La nouvelle mouture de Fifa ne dépasse pas celle sortie l'année dernière. La version 99 reste aujourd'hui encore une référence en la matière. C'est foot non ?

STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL MISSION TESLA



- Electronic Arts
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La guerre entre les Alliés et les Soviétiques continue dans ce jeu de stratégie en temps réel. Nouvelles armes, nouveaux combattants et plaisir de jeu intact. À l'attaque !

TIR SUR ÉCRAN TIME CRISIS



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Guncon

Time Crisis est le top du jeu de tir sur écran. La précision du gun allée à la finesse du jeu en fait un must pour tous les fondus d'arcade à la maison.

SIMULATION DE TENNIS ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS



- Sony
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

Depuis des mois, la belle Anna égaye les pages de Consoles+, et on ne s'en lasse pas. Normal, cette suite de Smash Court Tennis de Namco est toujours aussi maniable, mais beaucoup plus fun et plus variée que son ancêtre. En mode Entraînement, vous pourrez même taper la balle contre un mur. Pour se perfectionner, on a droit à un professeur particulier qui lance la balle où l'on veut. Plusieurs championnats vous permettront de prouver votre valeur sur le circuit et, surtout, de gagner plein d'objets secrets pour booster vos



GLISSE SSX



- Electronic Arts
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

SSX, le premier jeu de glisse de la Playstation 2, est une superbe réussite : tracés longs et sinueux, animations parfaites et graphismes en haute résolution. Le top !

BASTON DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE



- Sony
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

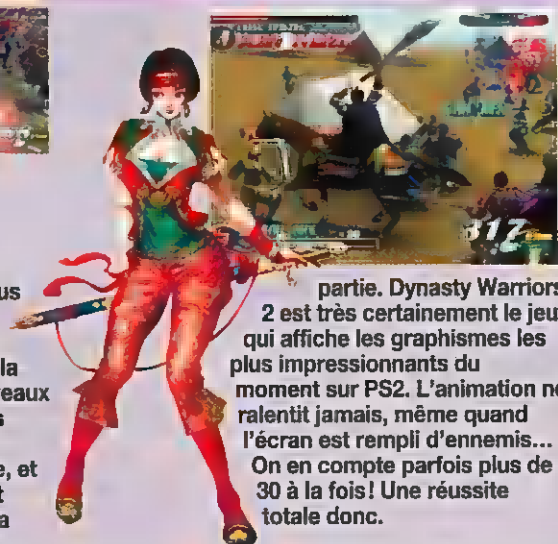
Enfin un jeu de baston qui profite au mieux des capacités graphiques de la PS2. Combats sur plusieurs niveaux, enchaînements dévastateurs... quelle claque !

BEAT'EM UP DYNASTY WARRIORS 2



- THQ
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Ce beat'em up vous propose de conduire une véritable armée à la conquête de nouveaux territoires infestés d'ennemis. Les combats font rage, et coups spéciaux et Combos sont de la



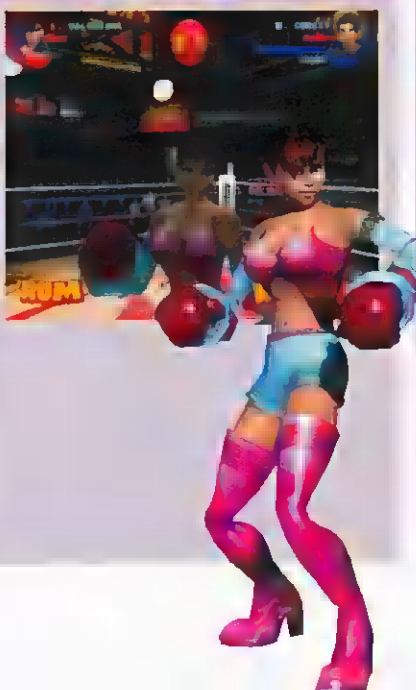
partie. Dynasty Warriors 2 est très certainement le jeu qui affiche les graphismes les plus impressionnants du moment sur PS2. L'animation ne ralentit jamais, même quand l'écran est rempli d'ennemis... On en compte parfois plus de 30 à la fois ! Une réussite totale donc.

BOXE READY 2 RUMBLE ROUND 2



- Infogrames
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Ready 2 Rumble 2 est la suite du jeu de boxe le plus populaire du moment. Voici enfin une simulation qui n'a pas la grosse tête et qui ne se prend pas au sérieux. Cependant, les graphismes sont d'une grande qualité, tout autant que les animations des différents personnages. Les boxeurs, que se soient des hommes ou des femmes, ont tous des coups spéciaux complètement farfelus mais pourtant dévastateurs. On en prend plein la tronche, mais on rigole franchement ! Que demander de plus, hein ?



FOOTBALL FIFA 2001



- Electronic Arts
- 1-8 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

La simulation de football la plus célèbre sur console se dote d'un nouvel épisode sensationnel, tant au niveau de la prise en main que des animations. Champions !

SHOOT SILENT SCOPE



- Konami
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Silent Scope vous propose une partie de shoot particulière : tout est vu à travers la lunette d'un fusil. Votre rôle : débarrasser la ville d'une menace terroriste.

COURSE ARCADE RIDGE RACER



- Sony
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

La série des Ridge Racer s'agrandit ! Dernier né des studios de développement de Namco, Ridge Racer V. Son arrivée en grandes pompes sur Playstation 2 se distingue par des graphismes de très bonne qualité et des animations aussi souples que rapides. Comme toujours dans la série, la prise en main est exceptionnelle. Fortement typée arcade, elle offre des sensations de conduites parfaites et des



dérappages contrôlés pour le moins impressionnants.



BASKET NBA LIVE 2001



- Electronic Arts
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

Electronic Arts, grand spécialiste des jeux de sports, signe avec NBA Live 2001 le meilleur jeu de basket sur console. Rejoignez maintenant, toutes les équipes de la NBA.

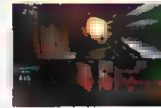
COURSE DE MOTOS MOTO GP



- Sony
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Première simulation de moto sur Playstation 2, Moto GP va vous retourner les oreilles dans le casque ! Sensations de conduite uniques et prise en main réaliste.

DOOM-LIKE MULTIJOUER TIMESPLITTERS



- Eidos
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

Oubliez le mode Solo, complètement raté. Intéressez-vous plutôt au mode Multijoueur qui est le meilleur actuellement sur cette console : viril et sanglant !

COURSE DE FORMULE 1 FI RACING CHAMPIONSHIP



- Ubi Soft
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Ubi Soft règne outrageusement sur le monde de la simulation de formule 1. Dernier en date : F1 Racing Championship. Le monde de la F1 vous est désormais ouvert.

PLATES-FORMES 3D RAYMAN REVOLUTION



- Ubi Soft
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

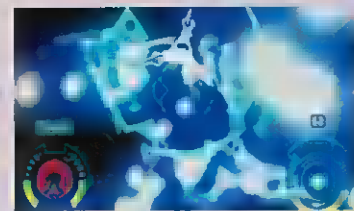
Avec plus de 9 millions d'exemplaires vendus à travers le monde, Rayman est une véritable révolution. C'est d'ailleurs le nom de ce nouvel épisode sur Playstation 2. Si le principe du jeu reste le même - il s'agit toujours d'un jeu de plates-formes en 3D -, les niveaux ont considérablement évolué par rapport aux versions précédentes. Un monde ouvert, à l'image d'un Mario 64, qui laisse libre court à votre imagination. La difficulté, progressive, fait que l'on avance sans problème dans le jeu. Une magnifique réussite à mettre au crédit d'Ubi Soft.

SIMUL'ACTION STAR WARS STARFIGHTER



- Ubi Soft
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Pour son premier titre sur PS2, LucasArts fait fort ! Ce jeu d'action 3D s'inspire de l'épisode I de Star Wars et propose des scènes de combats variées et dynamiques. Graphismes classiques, animations solides... on en prend plein la touffe.



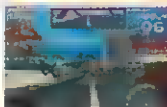
BASTON FIGHTER DESTINY



- Infogrames
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Fighter Destiny est un jeu de baston dont l'originalité se situe dans son système de points. De plus, c'est le moins raté sur N64, alors...

COURSE ARCADE RIDGE RACER 64



- NINTENDO
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Les amoureux de conduite sportive peuvent se réjouir: Ridge Racer 64 est la simulation qu'il vous faut. Animation ultra rapide, prise en main irréprochable. Du grand art.

DOOM-LIKE GOLDENEYE



- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble Pak

Vous incarnez le plus célèbre des agents secrets, l'inoxydable James Bond, dans une aventure inspirée du film du même nom. Action à gogo et mode de jeu à 4 stupéfiant.

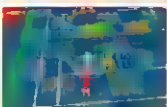
ATHLÉTISME INTERNATIONAL TRACK & FIELD



- Konami
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

La plus célèbre des simulations d'athlétisme déboule sur N64. Cette nouvelle édition est entièrement dédiée aux jeux Olympiques de Sidney. Un must!

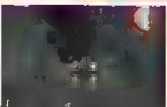
TENNIS MARIO TENNIS



- Nintendo
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Le jeu de tennis le plus amusant et le mieux réalisé du moment. Modes spéciaux inspirés de Mario Kart, prise en main intuitive, mode 4 joueurs musclé... à posséder!

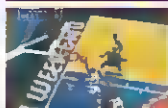
SHOOT'EM UP ROGUE SQUADRON



- Nintendo
- 1 joueur
- Ram Pak
- Rumble Pak

Tout l'univers de "Star Wars" dans une cartouche de jeu. Rejoignez le plus célèbre escadron de combat de la galaxie et repoussez les forces de l'Empire.

BASKET NBA PRO 99



- Konami
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Toutes les sensations de la NBA chez vous, voici ce que propose NBA Pro 99. Passes avec rebond, smatches, contre-attaques... Tout est fait pour s'écarter.

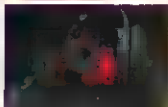
COURSE DE RALLYE V-RALLY



- Infogrames
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Débouler à 180 à l'heure sur une petite route de campagne, ça vous dit? Virages au frein à main, tonneaux spectaculaires... Tout est possible dans V-Rally!

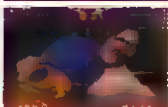
AVENTURE 3D RESIDENT EVIL 2



- Capcom
- 1 joueur
- Rumble Pak

Resident Evil est un jeu d'aventure en 3D inspiré des films gore. Raccoon City est envahie par les zombies. Votre but: vous sortir vivant de la situation.

JEU DE BOXE READY 2 RUMBLE BOXING



- Midway
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Ready 2 Rumble Boxing est une simulation de boxe exceptionnelle. Les coups s'enchaînent, les dents volent et les visages se déforment durant les combats. Chaud devant!

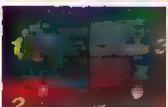
SIMULATION DE FOOTBALL FIFA 99



- E.A. Sport
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Une sélection des meilleures équipes au monde pour ce jeu officiel de la Fifa et toutes les sensations de ce sport magnifique dans une seule cartouche.

MULTIJOUEUR MARIO KART 64



- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble Pak

Retrouvez tous les personnages de l'univers de Nintendo dans des courses de kart complètement déjantées et bourrées d'action. Un must!

ACTION/IEU DE RÔLES ZELDA OCARINA OF TIME



- Nintendo
- 1 joueur
- Rumble Pak

Quatre ans de développement pour le jeu le plus réussi de sa catégorie. Dirigez Link dans une aventure en 3D temps réel hors du temps. Magnifique!



ACTION JET FORCE GEMINI



- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble pack

Rare signe avec Jet Force Gemini l'un des tout meilleurs jeux d'action 3D de l'année. Trois personnages sont proposés: un garçon, sa sœur et un chien robot.

GLISSE 1080 SNOWBOARDING



- Nintendo
- 2 joueurs
- Rumble Pak

Les sports d'hiver approchent. Un jeu idéal pour tous ceux qui souhaitent retrouver les sensations de glisse avant de rejoindre Switch dans la poudreuse.

COURSE FUTURISTE WIPEOUT 64



- Infogrames
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Cette course futuriste est une merveille de jouabilité. Les sensations de conduite sont parfaites! Utilisez les gadgets pour exploser vos concurrents.

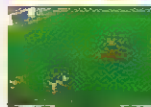
FORMULE 1 MONACO GP RACING SIMULATION 2



- Ubi Soft
- 2 joueurs
- Rumble Pak
- Ram Pak

Ubi Soft prend la pôle position avec cette simulation de F1. Les graphismes précis et la qualité des animations en font une référence en la matière. Ça décoiffe!

FOOT ARCADE ISS PRO 98



- Konami
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Retrouver les sensations du sport le plus populaire au monde, ça vous tente? Dribbles, passes, une-deux, têtes, retournés... C'est vous qui faites le spectacle!

PUZZLE RÉFLEXION BUST A MOVE 3



- Acclaim
- 4 joueurs
- Memory Pak

La Nintendo se dote elle aussi de son Bust a Move. Empilez les bulles de même couleur et faites-les exploser. Une sacrée partie de rigolade en perspective.

PLATES-FORMES 3D MARIO 64/BANJO-TOOIE



- Nintendo
- 1 joueur
- Rumble Pak

Mario 64, qui fut le premier jeu de plates-formes 3D de N64 reste à ce jour une référence dans le genre. Idées loufoques, prise en main exceptionnelle et durée de vie plus que conséquente. Banjo-Tooie, qui



fait suite à Banjo Kazooie, s'impose également comme une référence en la matière. De nouvelles idées et un humour toujours aussi décapant viennent relancer le genre. On atteint des sommets techniques incroyables. Le top du top!

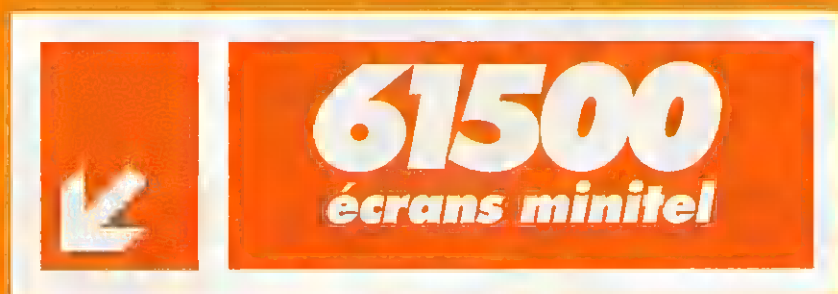
DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

08 926 88 926

(pas les mêmes que sur 3615 ASTU • 3615 SOLU)



**LA
PLUS**



GROSSE

BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES



**3615 ASTU
3615 SOLU**

NUDGE (m) 100 2 21 Film

LA BANQUE N°1 EN EUROPE

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)

GUNSHOOT HOUSE OF THE DEAD 2

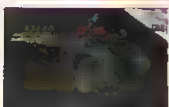


- Sega
- 2 joueurs
- VM/Gun
- Purupuru Pack

Directement adapté du jeu d'arcade du même nom, House of the Dead 2 est un véritable défouloir pour tous les excités de la gâchette. Ce shoot'em up en 3D précalculée vous propose une séance de tir bien spéciale, dont le but est d'abattre un maximum de zombies. Basé sur un scénario bien ficelé, les monstres succèdent aux boss et le sang (vert!) coule à flots. A la vôtre ! Buuurp !



SKATE TONY HAWK'S PRO SKATER 2



- Activision
- 1-2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Voici la plus aboutie des simulations de skate du moment. Figures en tout genre, graphismes fins et colorés, animation fluide et rapide... que demander de plus ?

BOXE READY 2 RUMBLE



- Infogrames
- 2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Voici une simulation de boxe qui va vous en mettre plein les yeux ! Animations souples et humour répondent présents. Décapant !

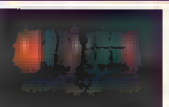
GLISSE SNOW SURFERS



- Sega
- 2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Snow Surfers est la suite de Coolboarder, célèbre jeu de glisse sur Playstation. Dreamcast oblige, les graphismes gagnent en finesse et en détails. Channmé !

EXPLORATION 3D TOMB RAIDER 4



- Eidos
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Lara Croft arrive sur Dreamcast accompagnée d'effets de lumière très réussis. C'est en Égypte que Lara exhibe désormais ses jolies fesses. Chaud devant, chaud !

AVENTURE SOUS-MARINE ECCO LE DAUPHIN



- Sega
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Après avoir fait les beaux jours de la Megadrive, Ecco revient sur Dreamcast. Un univers aquatique merveilleux épaulé par des graphismes somptueux. Le top !

AVENTURE EN RESEAU PHANTASY STAR ONLINE



- Sega
- 1-4 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Le premier jeu d'aventure en ligne sur console est une réussite totale. Faites équipe avec les joueurs du monde entier ! Whaou !

COURSE ARCADE SPEED DEVILS



- Ubi Soft
- 2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

A travers les circuits dispersés aux quatre coins du monde, retrouvez des sensations de conduite incroyables dans cette course d'arcade.

SPORT VIRTUA STRIKER 2



- Sega
- 2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Virtua Striker 2 est l'adaptation parfaite du jeu d'arcade. C'est la simulation de football la plus réussie sur console : graphismes 3D somptueux et réalisme total.

RALLYE V-RALLY 2 EXPERT ÉDITION



- Infogrames
- 2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

V-Rally 2 propose plusieurs sortes de courses, toutes divisées en trois niveaux de difficulté. Quatre voitures sont au départ mais d'autres sont à découvrir au fil de la partie. Chauffe, Marcel, chauffe !

AVENTURE SKIES OF ARCADIA



- Sega
- 1 joueur
- VM

Cette aventure dans les airs, hors du temps et parfumée d'heroic-fantasy, est dotée de graphismes et d'animations à couper le souffle. Magnifique !

FORMULE 1 MONACO GP RACING SIMULATION 2



- Ubi Soft
- 1-2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

La plus aboutie des simulations de Formule 1 vous propose de devenir pilote d'une grande écurie le temps d'une saison. Sensations de vitesse garanties. Splendide !

JEU EN RESEAU QUAKE III ARENA



- Sega
- 1-4 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Le Doom-like le plus percutant du moment vous propose des parties endiablées sur Internet avec les joueurs du monde entier. Mortel !

BASTON 3D SOULCALIBUR



- Sega
- 1-2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Le meilleur jeu de baston 3D à tous les niveaux : prise en main, réalisme des coups, animations fluides et rapides, graphismes époustouffants... Quelle claque !

SIMULATION JET SET RADIO



- Sega
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Jet Set Radio est fait pour ceux qui aiment le skate et les graffitis. Graphismes démentiels, superbes animations, prise en main géniale.

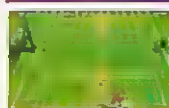
PLATES-FORMES SONIC ADVENTURE



- Sega
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Que de changement depuis la Megadrive ! Effets spéciaux en temps réel, déformations, rotations, zoom ; 3D hallucinante... c'est à vous retourner la tête dans tous les sens. A fond la forme !

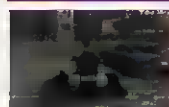
SPORT VIRTUA TENNIS



- Sega
- 4 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

La Dreamcast reine du sport ? Très certainement avec cette nouvelle simulation de tennis ultra réaliste. Plus vraie que nature ! Jeu, set et match !

SIMULATION MSR



- Sega
- 1-2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Une course en temps réel dans les rues de San Francisco, Tokyo ou Londres... ça vous chante ? MSR est là : 250 circuits, plus de 30 véhicules... Un vrai bonheur !

ARCADE CRAZY TAXI



- Sega
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Fidèle adaptation du jeu d'arcade, Crazy Taxi va vous étonner par ses graphismes brillants et ses animations ultra fluides. Un must.

AVENTURE ACTION 3D RESIDENT EVIL: CODE VERONICA



- Eidos
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Cette version est la plus belle sur console. Les capacités graphiques de la Dreamcast confèrent au jeu un look proche d'un film. Frissons garantis...

SHOOT 3D STARLANCER



- Ubi Soft
- 1-6 joueurs
- Carte-mémoire
- Purupuru pack

Véritable space-opera en ligne, Starlancer est digne d'un film de science-fiction. Un must pour les amateurs du genre.

TIP

Après sept ans de tips, Switch a décidé d'arrêter. Reprendre le flambeau n'est pas chose facile. Il avait réussi à donner un style unique à cette rubrique. Lorsque cette tâche m'a été confiée, l'ami Switch est venu me voir tout sourire et m'a lancé un "bon courage" chargé d'ironie. Ce n'est que deux semaines plus tard que j'ai compris. Réaliser ces quelques pages n'est pas évident (recherche des codes, vérification, captures d'écran, rédaction...). Pour ce premier mois, la rubrique se trouve un peu plus dépouillée que d'habitude, le temps de trouver mes repères. Mais pas d'inquiétude, vous retrouverez toujours le top en matière de tips. Ce mois-ci, Oni (PS2), Banjo-Tooie (N64) qui regorge de codes secrets, et un dossier consacré à une série rallonge: Army Men. Comme dirait mon ami à roulettes: "c'est trop chanmaille"

Switch 1994.

Kael



PLAYSTATION

NINTENDO 64

DREAMCAST

ARMY MEN

Depuis que 3DO a obtenu la licence, les jeux avec les petits soldats verts et beiges

ne finissent plus d'affluer, et ce, sur toutes Consoles confondues. Il est donc fort

probable que bon nombre d'entre vous se soient au moins laissé tenter par un des épisodes

de la série. Playstation, N64, Dreamcast, y'en aura pour tout le monde...

Army Men: Air Attack (PS)

Note : tous ces codes se rentrent à l'écran des mots, passe.

TOUS LES COPILOTES

Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Bas

TOUS LES HELICOPTÈRES EN MODE 2 JOUEURS

Bas, Bas, Bas, Bas, X, X, Cercle, Cercle

MISSION SECRÈTE

Haut, Bas, Cercle, Haut, Bas, Carré, Triangle, Droite

INVINCIBILITÉ

Finissez le jeu trois fois de suite avec une fille comme copilote.



Plus rien ne peut maintenant vous atteindre



Army Men: Air Attack 2 (Ps)

CHOIX DU NIVEAU

Ce code s'effectue à l'écran des mots de passe: Triangle, Cercle, Droite, Droite, Cercle, Carré, Bas



Avec ce code, vous ne resterez plus jamais bloqué dans un niveau

Army Men 3D (PS)

Note : tous ces codes s'effectuent durant le jeu

INVINCIBILITÉ

Faites pause et effectuez les manipulations suivantes très rapidement: Carré, Cercle, L1, maintenez L1 enfoncé et appuyez sur L2.



Mourir sur le champ de bataille ne sera plus jamais possible

CHOIX DU NIVEAU

Faites pause et effectuez les manipulations suivantes très rapidement: Carré, Cercle, R1, L1, maintenez R1 enfoncé et appuyez sur R2.

TOUTES LES ARMES

Faites pause et effectuez les manipulations suivantes très rapidement:

Carré, Cercle, R1, L1, Maintenez R1 enfoncé et appuyez sur R2.



Ah, les joies du bazooka

Army Men: Sarge's Heroes (PS)

TOUTES LES ARMES ET MUNITIONS INFINIES

Pendant le jeu, faites pause et effectuez les manipulations suivantes très rapidement: Carré, Cercle, R1, L1. Vous entendrez une voix qui confirme le code.



Avoir un gros bazooka dès le premier niveau, quel bonheur!

CHOIX DU NIVEAU

A l'écran principal maintenez les touches Carré, L1 et R1 enfoncées. Faites: Haut, Bas, Gauche, Droite. Vous entendrez une voix qui confirme le code.

ENERGIE INFINIE

A l'écran principal, maintenez les touches R1 et L1 enfoncées, et faites: Carré, Triangle, Droite, Gauche, Cercle, Carré, Carré, Droite. Vous entendrez une voix qui confirme le code.



Plus rien ne vous résiste

Army Men: Sarge's Heroes 2 (PS)

NOUVEL UNIFORME

A l'écran des mots, passe, entrez le code suivant: TNMN.

TOUTES LES ARMES ET UN MAX DE MUNITIONS

Pendant le jeu, faites pause et effectuez les manipulations suivantes rapidement: Carré, Cercle, R1, L1.

INVINCIBILITÉ

Pendant le jeu, faites pause et effectuez les manipulations suivantes rapidement: Carré, Cercle, L1, R1.

JEU PLUS RAPIDE

Pendant le jeu, faites pause, maintenez les touches Carré, L1 et R1 enfoncées, et effectuez les manipulations suivantes rapidement: Haut, Haut, Haut, Haut.

JEU PLUS LENT

Pendant le jeu, faites pause, maintenez les touches Carré, L1 et R1 enfoncées, et effectuez les manipulations suivantes rapidement: Bas, Bas, Bas, Bas.



NINTENDO 64

STAR WARS-EPISEODE I:
BATTLE FOR NABOO (N64)

Ce tout nouveau shoot-3D exploite parfaitement l'univers de la série Star Wars. Un titre

vraiment prenant qui regorge de tips. En voici une liste non-exhaustive.

CHOIX DU NIVEAU

A l'écran principal, maintenez les touches Carré, L1 et R1 enfoncées, et effectuez les manipulations suivantes: Haut, Bas, Gauche, Droite.



Un code idéal pour arriver à la fin du jeu en moins de dix minutes.

CHOIX DU NIVEAU

A l'écran principal, maintenez les touches Carré, L1 et R1 enfoncées, et effectuez les manipulations suivantes: Haut, Bas, Gauche, Droite.



Un code idéal pour lutter contre la fatigue.

GAGNER AUTOMATIQUEMENT LA MISSION

Pendant le jeu, faites pause et effectuez très rapidement les manipulations suivantes: Haut, Bas, Haut, Cercle, Carré, Cercle.

Army Men Sarge's Heroes (DC)

TOUS LES PERSONNAGES:

BTTLN

MODE MMN

DRVLLVSM

VOIR LE MAKING-OF

SFFRMV

Army Men
Sarge's Heroes (N64)

Note: tous les codes s'entrent dans le menu des mots de passe.

TOUTES LES ARMES

NSRLS

MUNITIONS AU MAXIMUM

MMLVSRM

JOUER AVEC LE GENERAL

PLASTRO

PLSTRLVSVG

JOUER AVEC UN SOLDAT

BEIGE

TNSLDRS

JOUER AVEC VIKKI

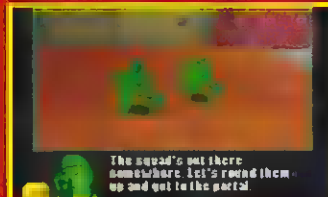
GRNGRLRX

MODE MMN

DRVLLVSM

FINIR LE NIVEAU

RDHNTRK



seconde suffisent pour terminer son niveau...

Army Men
Sarge's Heroes 2 (N64)

Note: les codes s'entrent à l'écran de mots de passe.

MUNITION AU MAXIMUM

SLGFST

TOUTES LES ARMES

GBZRK

Note: tous les codes se rentrent dans le menu des mots de passe.

MODE EXPERT

NASTYMD

TOUS LES UPGRADES

FVRL/AD



C'est à cet écran qu'il faut entrer les codes.

VIES INFINIES

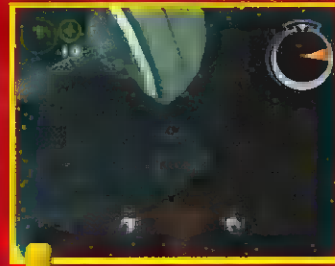
PATHETIC

TUER EN UN COUP

AWERDEAD

CHOIX DU NIVEAU

LEC&FIVE



Ou comment passer les niveaux trop difficiles sans problème.

VAISSEAUX ROSES

RUAGIRL?



Un peu de gaieté dans ce monde de brutes.

VOIR LES DEVELOPPEURS

LOVEHUTT



Pac Man s'est incrusté sur l'image. Sauras-tu le retrouver?

ENTENDRE LES COMMENTAIRES DES DEVELOPPEURS

TALKTOM

VOIR LA FIN

MEMEME!

DEBLOQUER LE SHOWROOM

KOOLSTUF



PLAYSTATION 2

ONI

Ce titre a fait couler beaucoup d'encre. Adulé par certains, détesté par d'autres, Oni a trouvé son

public chez les possesseurs de PS 2. Voici une liste de codes aussi drôles qu'intéressants. Passer les

niveaux, tuer les ennemis plus facilement, ou encore avoir la grosse tête, faites votre choix...



Note: les touches L3 et R3 représentent les deux sticks analogiques. Lorsqu'elles sont indiquées dans les manipulations à effectuer, il faudra les presser.

MASTER CODE

Pendant le jeu, faites pause, et mettez en surbrillance l'option Help. Puis, effectuez les manipulations suivantes: L2, L1, L2, Carré, Cercle, Carré. Ce code doit impérativement être entré avant les autres.



↓ C'est qu'il faut effectuer le code.

ENERGIE INFINIE

Après le Master Code, effectuez les manipulations suivantes: R3, L3, R3, Cercle. Un petit son se fera entendre.



↓ Vous ne risquez plus rien.

Tous les personnages sont désormais accessibles à n'importe quel moment.

TUER EN UN COUP

Après le Master Code, effectuez les manipulations suivantes: L3, R3, Cercle, Carré. Un petit son se fera entendre.



↓ C'est un réel bonheur de vaincre très facilement les nombreux adversaires qui se dressent devant vous.

PASSER LES NIVEAUX

Après le Master Code, effectuez les manipulations suivantes: L3, R3, L2, L1. Un petit son se fera entendre.

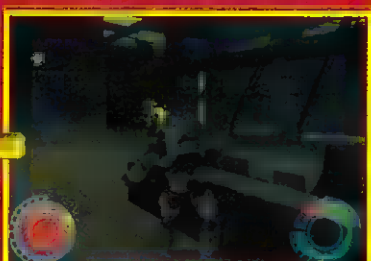


↓ Un niveau vous prend la tête? Avec ce code, ce ne sera plus jamais le cas.

CHANGER DE PERSONNAGE

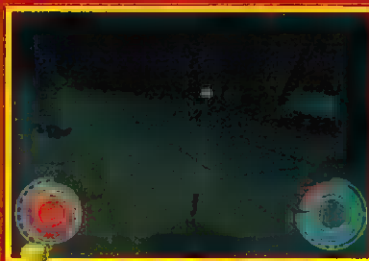
Après le Master Code, effectuez les manipulations suivantes: L2, L2, L2, L2.

Note: à chaque nouvelle pression sur la touche L2, vous aurez un nouveau personnage.



PETIT PERSONNAGE

Après le Master Code, effectuez les manipulations suivantes: L3, R3, Carré, Cercle. Un petit son se fera entendre. Faites à nouveau le code pour annuler son effet.



↓ Le jeu devient tout de suite beaucoup plus fluide. Magique.

GROS PERSONNAGE

Après le Master Code, effectuez les manipulations suivantes: R3, Carré, Cercle, L3. Un petit son se fera entendre. Faites à nouveau le code pour annuler son effet.



↓ Avec un personnage aussi imposant, difficile de savoir ce qui se passe à l'écran.

GROSSE TÊTE

Après le Master Code, effectuez les manipulations suivantes: Start, Carré, Cercle, Start. Un petit son se fera entendre. Faites à nouveau le code pour annuler son effet.



Et voilà!

COMBATS SPECTACULAIRES

Après le Master Code, effectuez les manipulations suivantes: R3, L3, Cercle, Carré. Un petit son se fera entendre. Faites à nouveau le code pour annuler son effet.



↓ A chacun de vos coups, les ennemis iront s'explorer à 10 mètres de vous. Bienvenue dans le monde réel Morphéus - Matrix.

ARMES RAPIDES ET MUNITIONS INFINIES

Après le Master Code, effectuez les manipulations suivantes: L2, L2, L1, L3. Un petit son se fera entendre. Faites à nouveau le code pour annuler son effet.



↓ Avec ce code, le moindre de vos armes devient dévastatrice.

VISIBILITE INFINIE

Après le Master Code, effectuez les manipulations suivantes: L1, R3, L2, L3. Un petit son se fera entendre. Faites à nouveau le code pour annuler son effet.



↓ Vous êtes maintenant invisible et libre de tout mouvement.

VOUS AVEZ AIMÉ LE PREMIER ?

Recevez **DRIVER 2** avec votre abonnement



12 numéros de Consoles + : **420^F**
le jeu Driver 2 : **299^F**
~~719^F~~

Pour vous : **519^F** seulement **Economisez 200^F !**



REFLECTIONS



Driver 2- © 2000 Infogrames. All Rights Reserved. Developed and created by Reflections, an Infogrames development studio. Published and distributed by Infogrames. Reflections and the Reflections logo are trademarks of Reflections Interactive Limited. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Entertainment S.A. All other trademarks are the property of their respective owners. Playstation and the Playstation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Bulletin d'abonnement à retourner

sous enveloppe affranchie à : Consoles+ - B.P. 53 - 77932 Perthes Cedex

☐ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de **519^F** au lieu de ~~719^F~~ soit **200^F** d'économie.

Je recevrai le jeu **Driver 2** sur Playstation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Date de naissance : (facultatif) Tél.: (facultatif) :

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

.....

Date d'échéance :

Signature obligatoire :



Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35F ■ le jeu Driver 2 au prix de 299F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23.

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont indispensables au traitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées ultérieurement pour d'autres offres ou cédées à des tiers. Si vous ne souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre : ☐

NINTENDO 64

BANJO-TOOIE

C'est sans doute le meilleur jeu de plates-formes sur console.

Les deux héros vous emmèneront dans de folles aventures. Comme pour le premier volet, les codes sont nombreux. Cependant, pour

les activer, il faudra parcourir une partie du jeu. Voici l'explication.

Dans la montagne Spirale, entrez dans la tête de la sorcière pour trouver Cheato.

Ce dernier vous fournira un code à

chaque fois que vous aurez trouvé cinq pages Cheato.

D'autres codes s'obtiennent en collectant les œufs cachés ou en accomplissant certaines actions. Les tips peuvent également

être débloqués directement, sans recherche. Pour cela, rendez-vous dans le temple maya près de Wumba Wigwam. Une fois à l'intérieur, entrez les codes qui suivent.

Note : pour entrer dans le temple, il faut posséder l'œuf Grenade.



Une fois au milieu des temples, entrez dans celui indiqué sur la photo.



Placez-vous au milieu et visez les bonnes lettres.

CHOIX DU NIVEAU
CHEATO JIGGYWIGGYSPECIAL

DOUBLE CAPACITÉ D'INVENTAIRE (PLUMES)
CHEATO SREHTAEF

DOUBLE CAPACITÉ D'INVENTAIRE (ŒUFS)
CHEATO SGGE

ŒUFS ET PLUMES INFINIS
CHEATO NESTKING

ÉNERGIE ET AIR INFINIS
CHEATO KCABYENOH

BANJO PLUS RAPIDE
CHEATO SUPERBANJO

ENNEMIS PLUS RAPIDES
CHEATO SUPERBADDY

ÉNERGIE INFINIE
CHEATO HONEYBACK

DÉBLOQUER LE MUSIC TEST DU JUKE-BOX
CHEATO XOBEKUJ

GLOWBOS INFINIS
CHEATO GLOKING

PAS DE DOMMAGES APRÈS UNE CHUTE
CHEATO FOORPLLA

MEGA GLOWBOS INFINIS
CHEATO SUPERGLOKING

TOUS LES MINI JEUX, LES BOSS ET LE FILM DANS LE MODE REPLAY
CHEATO PLAYITAGAINSON

VOIR LA FIN DU JEU
CHEATO JIGGYCASTLIST

MODE TOUFFE
ENLEVEZ LE BAS

0836688477

Tips et solutions par TÉLÉPHONE

3615 TIPS

Tips et solutions par MINTEL

Mise à jour permanente !

AVIS AUX
PROFESSIONNELS

Plus de limite !!!

Votre console 100% portable !

- > Ecran disponible en 4", 5" et 5.6"
- > Système de "docking station" exclusif
- > Entrée audio-vidéo supplémentaires, branchez-y PS2™, DC, DVD, etc...
- > Batterie rechargeable connectable
- > Adaptateur allume-cigare



Playstation 2™

Batman Shock 2

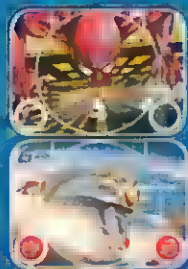
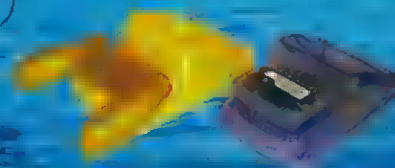
-> Manette PS2™ Full analogic



DESKTOP GAME CHARGER

- ➔ Enfin du nouveau pour votre console !
- ➔ Design innovant avec une batterie rechargeable épousant la forme de votre console.
- ➔ Fonction de charge et décharge de vos batteries.
- ➔ Chargeur arrière pouvant recevoir TOUTES les batteries GB Color et même des piles rechargeables (type AA) !!!
- ➔ 6 Coloris assortis !

GRAPHIC MON



BODY BOY



-> Recherche distributeurs!

Distributeur exclusif



Tel: 0032-(0)71-351-384 Fax: 0032-(0)71-351-384
0032-(0)477-790-333 Email: itc@itcmm.com

Nombreux autres produits disponibles.
contactez-nous !

Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Crash Bash & Spyro sont des marques déposées par Universal Studios.

Stéphane Vincent

Stéphane Vincent est le responsable jeu vidéo de Compacts Boutique. Difficile de résister à la tentation d'interviewer ce "gamer" qui joue depuis plus de 15 ans. Entre de nombreux clients et coups de téléphone, il a bien voulu se prêter à ce jeu. Une entrevue compacte donc, depuis la boutique.

Consoles+ : Pouvez-vous vous présenter à nos lecteurs ?

Stéphane Vincent : Mon nom est Stéphane Vincent et je suis fan de jeux vidéo depuis l'âge de 10 ans, j'ai vu passer toutes sortes de console depuis l'Atari jusqu'à la PS2. J'aime aussi la vente. Ces deux intérêts m'ont poussé à passer un BTS de force de vente, à la suite duquel j'ai commencé à travailler pour une petite société d'informatique. Ça n'a pas très bien fonctionné... J'ai donc décidé de travailler pour Micromania en 1995, où j'ai commencé comme vendeur pour finir responsable de magasin. L'ambiance "multinationale" a fini par me lasser, j'avais envie de travailler dans des conditions plus familiales. Fin 2000, j'apprends qu'un magasin de Compact Discs, DVD, livres, etc. veut développer une branche spéciale pour les jeux vidéo. En novembre 2000, l'aventure commence...

Consoles+ : Quel joueur êtes-vous ?

Stéphane Vincent : J'aime avant tout les RPG. Ensuite, j'apprécie particulièrement l'aventure-action à la troisième personne : des titres comme Resident Evil sont pour moi des classiques. Ensuite, dans la troisième catégorie, le sport. Je suis assez fan de simulations automobiles et aussi de jeux de tennis super fun à plusieurs, comme Virtua Tennis. Je joue aussi sur PC : j'adore les jeux de stratégie en temps réel ou encore les aventures comme Baldur's Gate 2.

Consoles+ : Quel rôle se donne la société Compacts Boutique ? Pouvez-vous localiser vos boutiques ? Stéphane Vincent : La chaîne de boutiques était à l'origine spécialisée dans la vente de livres.

Elle a su se développer et possède désormais 11 magasins en province et à Paris. Dont trois sur Paris : un à Tolbiac, un avenue de Clichy, et un avenue Sébastopol. Avec l'apparition et la banalisation des nouvelles technologies (PC, DVD), la société s'est adaptée et diversifiée. Le but premier est de proposer aux clients une large gamme de produits, livres, CD audio, DVD, jeux console et PC, logiciels ludo-éducatifs, accessoires consoles, etc. Ensuite, de trouver le meilleur compromis avec nos clients. C'est pour cette raison que nous fonctionnons beaucoup avec le système de l'occasion. Mais nous avons d'autres secrets pour être vraiment compétitifs... L'objectif n'est pas de proposer toutes les dernières nouveautés à des prix exorbitants, nous préférons attendre un peu, pour proposer Gran Turismo 2 à 99 francs par exemple... Nous vendons aussi des jeux neufs et récents à des prix normaux, mais nous orientons notre démarche vers les très gros titres comme FF9, Pokémon ou Virtua Tennis... Nous adaptons la sélection à notre clientèle, qui est plutôt familiale... Nous sommes un commerce de proximité. Nous ne faisons donc pas d'import...

Consoles+ : Même pour des titres énormes comme Gran Turismo 3 A-Spec ou Metal Gear Solid 2 sur PS2 ? Stéphane Vincent : Non ! En fait le potentiel commercial de l'import n'est pas négligeable, surtout dans un quartier comme le XIII*. Mais des expériences ont montré que l'import mettait très souvent notre clientèle en déroute, au niveau du DVD par exemple (Zone 1, Zone 2...). Nous avons préféré nous orienter plus sur l'aspect discount et nous

www.ABSOLUTE.fr

Tel: 04 91 13 61 91

120 Rue de Rome
13006 Marseille

Absolute
Games

Nouveau

PS X CHANGE

Passez tous vos jeux SANS puce, SANS perdre la garantie de la console ! Fonctionne avec toutes les Playstation y compris la nouvelle Ps One !

199

Produit Star

PS-X-Change

Nouveau

PlayStation 2

NEO 2

129

Produit Star

Kit Ps One

Puce, Cable Rgb, plans...
Ou Kit complet pour les autres modèles de Playstation

79

Game Enhancer
(Ps Hacker)

79

Nouveau

Dézonage DVD Immédiat !

349

ex: Toshiba, Pioneer, Panasonic, Philips, Hitachi, Denon etc...

Modification consoles sur place et à distance.

Réparation consoles sur place et à distance.

Tel

Produit Star

Produit Star

Produit Star



VGA-BOX Dream
Votre Dream sur écran PC ! Compatible avec les backlogs



Smart Joydapter
Vos Manettes et joysticks Play sur votre PC ! (Port USB)



DC-Connection
Cavier Joysticks et joysticks Play ou Saturn sur Dream

Extrait du catalogue consultable sur notre site ou disponible sur papier en échange d'un timbre.

P	Alimentation remplacement	169	D	Cable RGB Audio	39
L	Action replay 2 v1.3 Mexi	399	R	Cable Retrogame Pad	59
C	Action replay v3.x	199	E	Cable SVHS/DVD Audio	59
A	Cable RGB Audio	39	M	Memory Card 2Mo/4Mo	199
M	Cable RGB Audio Ps2	39	A	Memory Card Nexus 4Mo	299
V	Cable SVHS/DVD	59	P	Puce Import Jap/Pal/Us	59
Q	Memory Ps2 Officielle	299	V	Shockpad (Pad & vibreur)	199
Q	Quadrupleur Ps2	249	M	Vibreur Dreamcast	79

Passez commande par CB par téléphone ou par chèque / mandat par courrier à AbsoluteGames.fr 120 Rue de Rome 13006 Marseille

Form. 1/1000

Nom, Prénom : _____ Téléphone : _____

Adresse : _____

Code Postal, Ville : _____

Articles

+ 30Fr frais de port

Option contre remboursement +40Fr (à partir de 150Fr d'achat)

SPEEDSTER 2

Playstation/Playstation 2

Le nouveau volant officiel de Sony a de quoi séduire. Doté d'un design moderne mélangeant le noir et le métal, le Speedster 2 est livré avec un pédalier analogique bien conçu, et est pourvu d'un levier de vitesses. Enrobé de grip, le volant offre trois modes de sensibilité: digital avec vibrations, analogique avec vibrations, ou analogique sans vibration. L'ensemble rassure par sa robustesse, et l'impression va en grandissant quand on essaie de tourner le volant, maintenu par un système de ressorts très résistants. Par contre, le système de fixation est un peu trop rébarbatif à installer. Il est aussi possible de

régler l'angle de braquage du volant pour s'adapter aux différents styles de conduite (gros coups de volant, ou petits gestes mesurés). Après avoir correctement tout réglé, la précision du Speedster 2 s'en sort convenablement, surtout avec les jeux qui exploitent les commandes analogiques, tels Gran Turismo 2 par exemple. Par contre, les vibrations transmises se limitent à des tremblements pas très variés, et plutôt désagréables. A éviter donc, pour ne pas choper la tremblote. En conclusion, même si nous lui préférons toujours le Ferrari Modena de Thrustmaster, le Speedster 2 reste un volant d'une qualité honorable, vendu à un prix correct. Attention, le

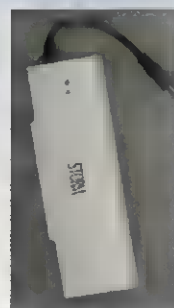


Speedster 2 n'est en aucun cas, compatible avec le retour de force annoncé pour Gran Turismo 2 sur PS2. Pour cela, il faudra attendre encore quelques mois.
Par Fanatec/Sony; environ 400 F.

BATTERY PACK

PSone

Après l'écran portable, l'ultime accessoire pour rendre la PSone complètement indépendante est la batterie rechargeable. Et c'est l'idée qu'a eu Storm avec cet objet qui se branche sur la prise d'alimentation de la console. Pour la recharger, branchez le bloc alimentation de la console



sur la prise secteur et le battery Pack sur la PSone. L'autonomie annoncée est de 2 heures environ. Et si vous possédez aussi l'écran PSone de Storm (testé ci-contre), sachez que la batterie pourra lui être intégrée. Bon, ok, c'est un peu cher, mais il est désormais possible de jouer en camping!
Par Storm; environ 400 F.

**PARTICULIERS,
PROFESSIONNELS
DU JEUX VIDEO !**

Vendez
vos jeux, consoles et
accessoires :

→ **Playstation**

→ **Dreamcast**

→ **Nintendo 64**

→ **Gameboy**

→ **Playstation 2**

→ **PC/CD-Rom**

Estimation et Paiement Immédiat

**COMPACTS
BOUTIQUE**

55-57 avenue d'Italie 75013 Paris

01.44.06.76.15

Métro : Tolbiac

ouvert entre 10h et 20h

sans interruption du lundi au samedi

FULL COLOR LCD MONITOR

PSone

On continue dans la vague des écrans pour la petite PSone. Voici donc le deuxième écran de 5 pouces (environ 12,5 cm) que nous tenons entre nos mains, après l'XL Screenmate de Thrustmaster, testé le mois dernier. Par rapport à ce dernier, celui-ci est pourvu de plusieurs avantages : il n'est pas exclusif à la PSone. On peut y brancher d'autres sources vidéo, comme un lecteur DVD portable, un magnétoscope ou un caméscope, par exemple, grâce



aux prises RCA au dos de l'écran. Le contraste se règle séparément de la luminosité, mais sa qualité d'affichage est moins fine que celle de l'XL Screenmate. Cela dit, l'écran semble aussi plus robuste et supportera mieux les chocs des gens peu soigneux. Enfin, les haut-parleurs encastrés dans l'écran délivrent un son plutôt honorable pour leur taille.
Par Storm; environ 1 300 F.

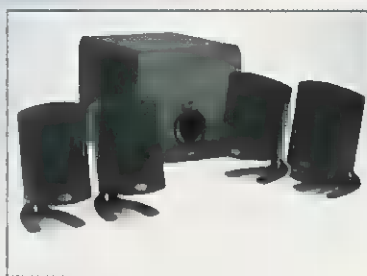
KLIPSCH PROMEDIA 4.1

Toutes plates-formes

D'une qualité sonore époustouflante, l'ensemble Klipsch Promedia 4.1 est composé d'un caisson de basses de 160 watts et de quatre satellites de 60 watts chacun, soit 400 watts en tout ! Pour brancher correctement cet ensemble agréé THX, il faudra se plonger avec assiduité dans le manuel, car le principe est un peu compliqué. Si vous avez la chance d'avoir une carte-son de type Sound Blaster Live dans votre PC, vous pourrez profiter à fond du son Surround. En branchant une console de jeu ou une télé (par l'intermédiaire de la prise casque), le son délivré sera en stéréo, mais d'une

qualité stupéfiante qui vous changera la vie. Et comme, les Promedia 4.1 font partie du très haut de gamme (d'où leur prix assez élevé, mais justifié), vous ne les trouverez pas facilement. Pour les acheter, il faudra contacter directement le distributeur Général Radio au 01 48 91 89 07 ou par email à l'adresse : galradio@aol.com.

Par Klipsch; environ 3 000 F (la version 2.1 vaut environ 2 000 F).



POWER GAMES

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Métro Reuilly - Diderot

- REPRISE DE VOS JEUX CASH
- IMPORTS JAPON-USA
- SYSTEME D'ECHANGE
- VENTE PAR CORRESPONDANCE
- REPARATIONS-MODIFICATIONS
- JEUX OCCAZ A PARTIR DE 49F

3615
POWER
GAMES

**OUVERT
DU LUNDI AU SAMEDI
DE 10H A 19H**

NOUVEAU

PSone™
790F

PlayStation 2

DVD
VIDÉO
QUANTITÉS LIMITÉES
2990F



CONSOLE

990F



TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES
31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTE	PRIX
TOTAL +40F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPPL.)			

NOM : PRESSION : TEL :
 ADRESSE : CP : VILLE :
 Je joins impérativement mon règlement de F par :
 - CHEQUE BANCAIRE - MANDAT LETTRE - CARTE BLEUE N° EXPIRE
 PORT EXPRESS 24H : 60F POUR UN JEU
 10F POUR ARTICLE SUPPL.

Devant le succès rencontré par l'émission de J-P Faucul, chaque samedi sur la Une, nous avons décidé, nous aussi, de ressortir des tiroirs les photos

d'un enregistrement inédit de "Qui veut devenir testeur à Consoles+ ?" Ne laissez pas vos parents lire ce qui va suivre, vous risqueriez de terminer votre vie à la rédaction.



Le cri de guerre poussé par les samourais de l'empereur Fong Tai Fu en 1314 est...

A Les Forbans!

B Yo!

C Mireille Mathieu!

D Herbert Léonard!



Ce truc rouge que vous tenez entre les mains est...

A Une casquette des Chicago Bulls

B Le zgueg d'un babouin

C Un lave-linge

D Une manette Nintendo 64



Je navigue sur les flots avec mon lot de poissons surgelés. Je suis le capitaine...

A Fracasse

B Igloo

C Flamme

D Caverne



Le nombre d'Avogadro, ajouté à la date de naissance de Marie-Antoinette et multiplié par deux, donne l'heure...

A De New York

B Du distributeur de Twix

C De la montre du voisin

D De gratter Dédé



Le but d'un attaquant au football est de...

A Palper 960 000 balles à la fin de chaque mois

B Ne jamais jouer au PSG

C Passer à "Télé Foot"

D Tacler Sim par-derrière



Une guitare électrique, branchée sur du 220 volts, peut...

A Causer pas mal de dégâts

B Griller un poulet en 5 minutes

C Vous chatouiller le bout de la touffe

D Faire pas mal de bruit



Pourquoi les tips de Consoles+ ne sont-ils jamais rendus à l'heure?

A Pass'que Kro

B Because Guinness

C Warum Späten

D Allez une foie Gueuze



Dans Tintin, quel est le prénom du docteur Rotule...

A Bernadette

B Simone

C Roger

D Sergio Alberto di Marco Jon Franco

Pour savoir si vous êtes apte à devenir testeur à Consoles+, comptez 7 points par bonne réponse. Si votre total dépasse les 360 points, c'est que vous êtes un mytho et on vous engage tout de suite. Si vous ne comptez que 8 points, repassez votre bac et retentez votre chance une autre fois. Si vous n'avez qu'un point, refaites le test ou alors envoyez la photo de votre sœur (nue) à l'adresse habituelle. Réponses : 1 : C ; 2 : B ; 3 : C ; 4 : B ; 5 : B ; 6 : B ; 7 : A ; 8 : D.



MON NOM EST PIERSON

Q Nicolas Pierson (diko_fr@yahoo.fr) n'a qu'une question à me poser, et j'aime ça : "Dans le dernier numéro de Consoles+, tu réponds à un lecteur qu'il y a des problèmes de compatibilité entre Metal Gear Solid 2 et la PS2, car Sony a modifié la carte mère de sa console. Quels sont ces changements ? Est-ce dû à la télécommande ?"

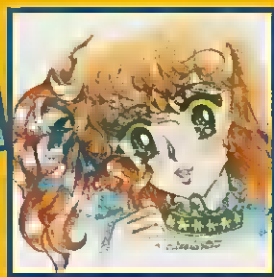
R Salut kéké. J'ai posé la question à notre correspondant au Japon, Kagotani san. Voici ce qu'il me répond : "Il y a actuellement sur le marché trois types de Playstation 2. Celle du lancement avec la carte-mémoire, une deuxième qui ■ suivi avec une carte-mémoire modifiée pour empêcher la lecture des DVD de Zone 1. Seul le bios (le système d'exploitation de la carte mère qui gère tous les composants) a été modifié dans cette Playstation 2 pour régler le problème de protection des zones pour les DVD, mais aussi pour ajouter des fonctions sonores que Sony Japon n'avait pas eu le temps de mettre dans la première Playstation 2. Au Japon, il est possible de mettre à jour le bios de sa première Playstation 2 en envoyant son Utility Disc version 1.0 à Sony qui enverra en échange un nouvel Utility Disc version 1.1. La troisième console Playstation 2 est celle qui est vendue avec ■ télécommande. Elle possède sur sa carte mère une puce en moins, ce qui a provoqué de nombreux problèmes de compatibilité avec des jeux déjà sortis ou en cours de développement (dont le fameux Metal Gear Solid 2). Pour corser le tout, il faut savoir que Sony Japon produit actuellement des Playstation 2 intégrant des microprocesseurs différents. Suivant la chance qu'on a, on peut acheter des Playstation 2 équipées d'un microprocesseur Emotion Engine gravé à 0,18 micron ou bien à 0,25 micron. Progressivement, Sony tend à faire disparaître la technologie

VAINQUEUSE DU MOIS

Le vainqueur du mois, une fois de plus, est une vainqueuse ! Les filles se donnent du mal pour faire de belles choses. Il est donc normal qu'elles soient récompensées ! Ce mois-ci, c'est la jeune Elena Castelli qui remporte l'abonnement à Consoles+. Elle recevra, chez elle (et chez son petit ami) en Italie, son magazine préféré ! Allez, hop ! je te fais une grosse bise en passant Elena.

Vous l'aurez remarqué, la maladie de la vache folle se répand partout en Europe et à travers le monde à vitesse grand V. On estime à plusieurs centaines de milliers, le nombre de bêtes abattues depuis le déclenchement de la maladie... et ça n'est pas près de s'arrêter. Partout dans le monde grillent de-ci de-là, veaux, vaches, cochons ou agneaux pourris par les aphtes. De mon temps, on était tranquilles ! On n'avait jamais d'histoires de virus et autres prions. Faut dire que les vaches, nous, on en prenait soin ! Elles brouaient des touffes d'herbe. Et pas question de les laisser sortir sans une bonne protection ! Ah j'vous jure, y a plus de jeunesse... y'a plus de génisse, non plus, me direz-vous. Arf !

Bomboy, génisse du Mal



0,25 micron pour celle à 0,18 micron, plus performante : microprocesseur plus petit, dégagement de chaleur moins important et donc ventilateur moins imposant". Voilà. J'espère que cela répond à ta question!

ANTONY PAIRE DE TONGS

Q Antony Sandalian, un fidèle lecteur de 13 ans et demi, souhaite me poser quelques questions: "1/ Dois je succomber à l'envie d'acheter une Playstation 2 ou me conseillerais-tu d'attendre la sortie de la Xbox ou de la Nintendo Game Cube? 2/ Quand la Gameboy Advance sortira-t-elle en France? 3/ Pendant combien de temps les jeux Dreamcast sortiront-ils après l'arrêt de la fabrication de la console? 4/ La Dreamcast baissera-t-elle de prix en France? Cela vaut-il le coup de l'acheter à bas prix? 5/ A la rédaction, quelle est pour vous la meilleure console entre la Playstation 2, la Xbox et la Nintendo Game Cube?"

R Salut kéké. 1/ C'est marrant, ça n'est pas la première fois qu'on me pose ce genre de question... Comme d'habitude, avant de te lancer dans un achat important, je te conseillerais d'attendre que ces consoles soient toutes disponibles afin de faire le bon choix. Quand tu auras les jeux devant tes yeux, tu te feras une meilleure idée de la console qui te plaira. 2/ La Gameboy Advance sort en France, et c'est officiel, le 22 juin prochain. C'est pas cool, ça? 3/ Sega a annoncé la sortie d'une centaine de jeux d'ici la fin de l'année sur Dreamcast. Tu as encore quelques mois pour profiter des nouveautés sur cette console. 4/ Depuis quelques mois, la Dreamcast vaut 990 francs. Une baisse de 500 francs donc. Depuis ce jour, d'ailleurs, les ventes de cette machine ont augmenté de 70 % environ par rapport à la même date l'an passé. Comme quoi... A ce prix-là, et au vu de la qualité des jeux proposés, franchement, j'estime que ça vaut le coup de l'acheter. 5/ Impossible d'avoir une

CONSOLES+
RUBRIQUE COURRIER
43, RUE DU COLONEL PIERRE-AVIA
75754 PARIS CEDEX 15

préférence! C'est ce que je te disais tout à l'heure: attendons d'avoir les consoles entre les mains pour donner un avis juste.

BÉBERT EST DE RETOUR

Q Bertrand me demande: "1/ Quand la Gameboy Advance sortira-t-elle en France et quels seront les premiers jeux disponibles? 2/ Après Pokémon Crystal sur Gameboy Color, de nouvelles versions de Pokémon sont-elles prévues sur Gameboy Advance? 3/ Même si la Nintendo Game Cube n'est pas encore sortie en France, ni ailleurs, que penses-tu de cette console? Sera-t-elle mieux que la N64?"

R Salut kéké. 1/ Alors, pour la 140 394^e fois, la Gameboy Advance sortira en France le 22 juin prochain. Pour être complet, sache qu'il y aura trois couleurs de console: bleu transparent, violet et blanc. Le prix de la console est fixé entre 120 et 130 euros, et celui des jeux entre 40 et 50 euros. Pour avoir le prix en francs, multiplie cette somme en euros par 6,5, ça te fera réviser l'arithmétique pour ton prochain contrôle. Trois jeux Nintendo seront disponibles à la sortie de la console et cinq pour les éditeurs tiers. Il s'agit, pour Nintendo de F-Zero Maximum Velocity, Kuru Kuru Kururin (un jeu de réflexion) et de Super Mario Advance (une version identique à celle de Super Mario 2 sorti sur Nes et sur la compilation Mario All Star sur Snes). En ce qui concerne les éditeurs tiers, on attend Tony Hawk's Pro Skater, Ready 2 Rumble Round 2, GT Championship, Rayman Advance et Tweety and the Magic Level. Au final, d'ici Noël prochain, 40 jeux sont attendus sur la Gameboy Advance. Ça va être chaud! 2/ Depuis que



TU RATES LE PRIX D'EDDY KACE À PEU DE CHOSE... ÇA FARGIER HEIN?
(WEBBER.CHRIS1@CARAMAIL.COM).



ESNAULT, ESNAULT, ON RENTRE DU BOULOT... ARF!



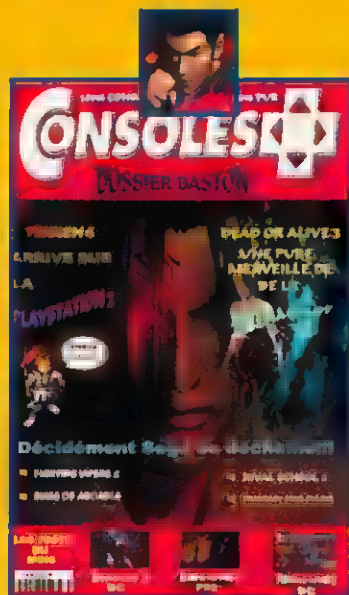
(UN PEU LÉGER COMME NOM, NON ?).



BON, BEN, J'AI PAS LE CHOIX: PISSONS TOUS EN RANG!



SONIC TA MERE 2, LE RETOUR!
(POINAT.SEBASTIEN@CLUB-INTERNET.FR)

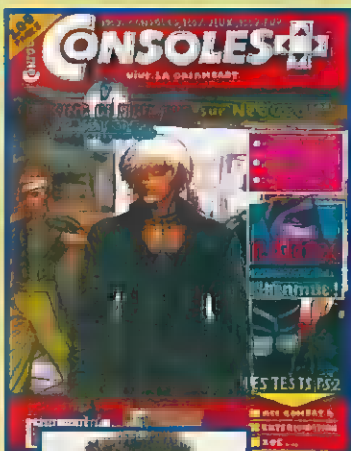


A FORCE DE JOUER AUX JEUX DE BASTON, T'ES ROND COMME UNE QUEUE DE PELLE.

JULIEN ESNAULT, 93 VILLECOMBLE.

JULIEN PISSON, 80 MONTDIDIER.

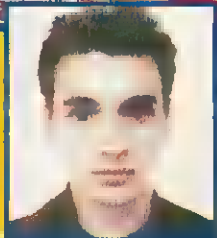
SIENG-YOU THEARRON, REIMS.



PRIX D'EDDY KACE

Le prix d'Eddy Kace revient incontestablement (ça veut dire qu'on peut pas contester et que tout le monde est d'accord avec moi) à Gaël Lemaire. Ce petit gars de 21 ans, qui habite Bretigny-sur-Orge, m'a envoyé un dessin superbe! Le moins qu'on puisse dire, c'est qu'il a

dû se faire suer comme un Martien (les Martiens se font super suer, c'est bien connu). Pour sa peine, il recevra le prochain numéro dédié par toute l'équipe. Si Monsieur!



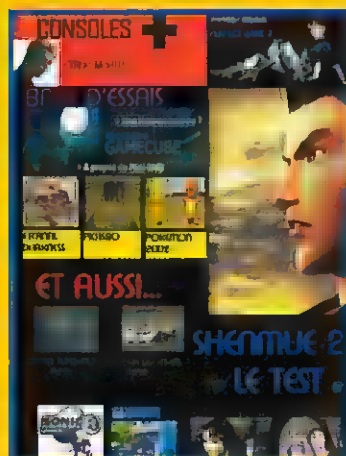
Nintendo a sorti ses Pokémon, ses coffres sont pleins à craquer de beaux billets dorés et sertis de diamants. Tous les supports ont eu leur version: Gameboy, Gameboy Color et Nintendo 64. Il serait étonnant de ne pas voir un nouveau Pokémon sur la Gameboy Advance. 3/ Je pense que ce sera une très bonne console. Les programmeurs qui ont eu l'occasion de découvrir le monde de développement sont unanimes: c'est une console facile à programmer et qui possède des capacités graphiques étonnantes. Reste maintenant à savoir s'ils seront capables de créer de bons jeux. Côté Nintendo, Miyamoto (le créateur de Mario, Zelda et Donkey Kong) est déjà à l'œuvre et les premiers écrans laissent supposer que ses jeux vont faire mal, très mal! La Nintendo Game Cube sera incontestablement une console plus performante que la Nintendo 64...

VILLETORTE À LA CRÈME

Q Cédric Villetorte (cvilletorte@wanadoo.fr) me demande: "1/ Pourquoi n'organisez-vous pas un concours pour gagner une journée dans votre rédaction? 2/ Zone of the Enders est-il un bon jeu? A quel genre appartient-il? 3/ Metal Gear Solid 2 est-il prévu en France? La démo que vous avez eue entre les

main, elle donne quoi? 4/ Quel jeu me conseilles-tu sur Playstation 2 dans le genre action/aventure qui sortira dans les deux mois à venir? 5/ Dans la partie Free Shop de Consoles+, j'ai vu une puce Playstation 2. A quoi peut-elle servir?"

R Salut kéké. 1/ C'est une excellente idée. Voici le concours: "Si tu es une jeune fille majeure, blonde (ou brune ou rousse) mais à forte poitrine (c'est impératif), que tu sais prendre en main n'importe quel paddle ou, mieux, n'importe quel joystick, alors tu as gagné le droit de venir nous rejoindre à la rédaction. Envoie une photo de toi sur la plage à l'adresse suivante: Consoles+ - Concours Courrier (Visite de la rédaction) - 43, rue Pierre-Avia - 75015 Paris. Réponse assurée. 2/ Zone of the Enders est un jeu qui techniquement en impose et, pourtant, ce n'est pas du tout le genre de jeu qui m'amuse. Je trouve qu'après une heure, on fait toujours la même chose. Les jeux de baston à la Robotech, ça va cinq minutes, mais pas plus! 3/ Ah ben oui! je veux mon neveu! La date de sortie de Metal Gear Solid est encore très approximative. On estime qu'il sera disponible d'ici la fin de l'année au Japon, c'est-à-dire au début de l'année 2002 en France en version officielle. La démo qu'on a eue entre les mains permet déjà de se faire une excellente idée du jeu, même s'il



ÇA Y EST, LES NORMAN DÉBARQUENT!

NORMAN DELLILE, 50 WAVRIN.



AH ÇA, POUR DU GRAND DESSIN, C'EST DU GRAND DESSIN (FORMAT A4).

NICOLAS LEGRAND, 44 NANTES.



C'EST PAS UNE TÊTE DENEUX, IL SAIT FAIRE DES COLLAGES, C'EST CERTAIN!

CÉDRIC DENEUX, LA-ROCHE-SUR-YON.



HEU, UN CHAMOND, ÇA A UNE OU DEUX BOSSSES?

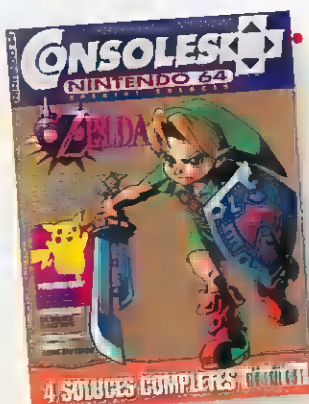
JÉRÔME CHAMOND, 15 SAINT-FLOUR.

N'OUBLIEZ PAS

- d'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo, elle sera publiée dans le magazine, à côté de vos œuvres. Il arrive que certains lecteurs ressemblent à des images de synthèse réalisées avec un ZX81. Qu'ils se consolent, ils n'ont qu'à m'envoyer une photo de leur sœur en petite tenue. Autre chose: je ne peux pas publier les dessins trop grands, parce qu'après c'est trop pas possible de les reproduire;
- que vous pouvez m'envoyer vos dessins sur disquette PC, Macintosh ou par e-mail; attention, à l'adresse: nicolas.gavet@emapfrance.com Seul un enregistrement aux formats Jpeg, Tiff ou Pict est autorisé pour que l'on puisse publier vos dessins. Les vainqueurs seront récompensés, au même titre que les dessinateurs sur papier.
- que Niico (un ami des SR) est chargé, entre deux roupillons, de me passer les questions que vous voulez me poser par e-mail. J'y répondrai comme au courrier traditionnel. Envoyez vos questions à l'adresse suivante: nicolas.gavet@emapfrance.com
- que si vous désirez que je passe vos adresses e-mail ou vos sites Web dans le courrier, pas de problème, envoyez toutes vos coordonnées à ce feignant de Niico.

NUMÉRO 110

**+ SON SUPPLÉMENT 36 PAGES
FINAL FANTASY IX !**



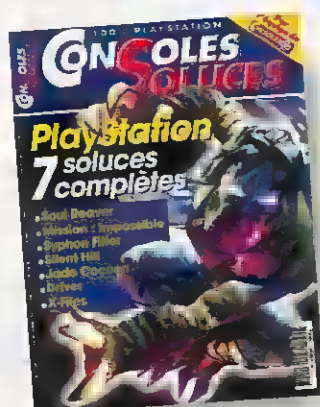
HORS SERIE N°13

- TOUT ZELDA EN 95 PAGES
- POKEMON SNAP
- PERFECT DARK
- DONKEY KONG COUNTRY



HORS SERIE N°12

- TOMB RAIDER 3
- CRASH BANDICOOT 3
- L'EXODE D'ABE



CONSOLES SOLUCES 1

- SOUL REAVER • DRIVER • MISSION : IMPOSSIBLE
- SYPHON FILTER • SILENT HILL • X-FILES
- JADE COCOON

CONSOLES SOLUCES 2

- TOMB RAIDER 4 La révélation finale
- FINAL FANTASY VIII
- DINO CRISIS, SPYRO 2
- STAR WARS La Menace Fantôme



BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+

BP 51 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
HS13 / 450022	55 F	x	
HS12 / 450016	50 F	x	
C+ Soluces N°2 / 450021	50 F	x	
C+ Soluces N°1 / 450018	50 F	x	
C+ n° 110 / 451110	50 F	x	
Total			

Ci-joint mon règlement de : _____ F
 à l'ordre de Consoles+ ☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Carte bancaire dont voici le numéro : _____
 Date d'expiration de ma carte : _____ (* port inclus)

Nom Prénom
 Adresse

 Code Postal Ville
 Date de Naissance (facultatif)
 Signature : _____

est encore loin d'être finalisé. 4/ Houla! Un jeu d'action/ aventure sur Playstation à sortir dans les deux mois? Laisse-moi réfléchir un peu... voyons... Evergrace est disponible en version officielle. En ce qui concerne l'import, tu peux t'amuser avec Onimusha. Prochainement, Extermination et Resident Evil - Code: Veronica ne vont pas tarder à débarquer. C'est pas énorme, mais c'est déjà ça, non? 5/ A mon avis, elle ne sert pas à gratter le dos. Je pense plutôt qu'elle permet de lire des jeux imports américains ou japonais. Qu'en penses-tu?

MICHAEL UNE FOIS

Q Michael, un lecteur belge de Namur (michaelmartin@skynet.be) fait une bonne analyse de la situation actuelle. Voici ce qu'il m'écrit: "J'aimerais avoir votre avis sur une réflexion que vous formulez parfois: 'le succès d'une console dépend de la qualité des jeux qui tournent dessus'. Moi, j'estime que le jeu vidéo, en règle générale, a considérablement évolué et que, désormais, le succès d'une console ne dépend plus de la qualité des jeux, mais bel et bien du marketing. C'est bien triste, mais c'est comme ça. J'en veux pour preuve le combat Dreamcast/Playstation 2. Nous avons d'un côté Sega et des jeux de très bonne qualité (SoulCalibur, Shenmue, MSR... et la liste est encore longue) mais un marketing défaillant, tandis que de l'autre côté, nous avons Sony, avec des jeux que nous attendons toujours mais qui déboulent avec un plan marketing bien plus fort. Que penses-tu de tout cela?"

R Salut kéké, une fois avec les frites. Je partage ton analyse. Tu n'as pas tort. Aujourd'hui, c'est le marketing qui décide (pour une grande partie) du succès ou non d'une console de jeu... hélas! Mais rassure-toi, le noyau dur des joueurs résiste. Impossible de leur faire bouffer du pâté de soja transgénique à la vache folle en leur faisant croire que c'est du foie gras entier de

canard mi-cuit du Périgord. Le marketing est là pour toucher le grand public, ceux qui croient ce qu'on leur dit ou ce qu'on leur montre. Heureusement, nous ne sommes pas de ce monde-là.

ROMÉO & CINDY

Q Cindy, une délicieuse lectrice de Consoles+, me demande: "1/ Comment fait-on pour devenir testeur de jeux vidéo, que ce soit dans un magazine ou ailleurs? 2/ Je ne m'en sors plus! Quelle est la meilleure console du moment selon toi? 3/ Je passe un gros coup de gueule à Sega pour avoir arrêté la fabrication de la Dreamcast."

R Salut kékette. 1/ C'est une question que l'on me pose très souvent. Il n'y a pas 36 façons pour devenir testeur dans un magazine: envoyer un CV au rédacteur en chef en espérant qu'il retienne ta candidature, ou bien traîner dans les rédactions avec une pancarte accrochée autour du cou: "Un test ou deux pour vivre. Merci." Cette dernière méthode n'est pas la meilleure, j'en conviens. 2/ Je vais te donner mon avis personnel: je m'amuse beaucoup avec la Dreamcast et je commence à apprécier quelques jeux sur Playstation 2. A mon avis, actuellement, le meilleur rapport qualité/prix est incontestablement la Dreamcast. 3/ Vas-y, gueule un grand coup, ça fait du bien et ça ne mange pas de pain. Evidemment, ça ne va sûrement rien changer au problème, mais au moins, ça défoule... Ça va mieux maintenant? Bisous.

SCRATCHIS EN MÊME TEMPS

Q Scratchis, un lecteur qui me passe le bonjour, me pose également quelques questions: 1/ Au prochain salon de l'E3 (Electronic Entertainment Expo), à quoi doit-on s'attendre? Quand aura-t-il lieu et où? 2/ Est-ce que vous êtes dépendant d'un autre magazine?

3/ Puisque Sega va arrêter de fabriquer des consoles Dreamcast, va-t-il devenir éditeur? Dans ce cas, les autres éditeurs doivent avoir certainement les boules!?"

R Salut kéké. 1/ Le prochain salon de l'E3 (ça se prononce "aïe kioube") aura lieu à Los Angeles les 17, 18 et 19 mai prochains. Il est encore trop tôt pour savoir quels seront les jeux présentés lors de ce gigantesque salon, mais ce que je peux te dire, c'est qu'il va être super intéressant: Nintendo, Sony et Microsoft auront tous leur nouvelle console sur leur stand, ainsi que tous les premiers jeux disponibles. A mon avis, on va se régaler! Il me reste une place dans l'avion pour une jeune et jolie lectrice. Qui veut bien m'accompagner? 2/ Non. 3/ Oui, Sega l'a lui-même annoncé: il va désormais s'occuper de développer des jeux pour d'autres consoles que la Dreamcast. On attend prochainement un Sonic sur Gameboy Advance et, un peu plus tard dans l'année, Crazy Taxi et Virtua Fighter 4 sur Playstation 2. Avec le savoir-faire de Sega en matière de jeu vidéo, inutile de te dire que certains éditeurs (dont Electronic Arts à cause des jeux de sport) tirent déjà une tronche longue comme ça, et qu'ils ne voient pas d'un bon œil l'arrivée de Sega sur leurs plates-bandes. Nous, on s'en tamponne allégrement le coquillard avec un tibia d'alligator femelle et on s'en badigeonne le nombril avec le pinceau de l'indifférence. Et pour tout dire, on est plutôt ravis! On est gagnants sur toute la ligne!

TONY TRUAND

Q Tony Tarantini (tony.tarantini@fr.dreamcast.com), bien qu'il n'ait rien à voir avec Quentin Tarantino, me demande: "1/ Puisque Sega arrête la production de Dreamcast et va se mettre à développer quelques jeux pour la console de Sony, et vu la qualité des jeux Sega, j'en conclus que la Playstation 2 va plus se

vendre grâce à Sega. 2/ As-tu des nouvelles de Soldier of Fortune qui aurait dû sortir sur Dreamcast à la fin de l'année dernière?"

R Salut kéké. 1/ Bonne analyse: grâce à Sega, la Playstation 2, comme les autres consoles également, vont mieux se vendre. 2/ Non, hélas, je suis comme toi, j'attends toujours des nouvelles de Soldier of Fortune sur Dreamcast. Le jeu n'apparaît plus dans les plannings de l'éditeur, j'ai bien peur qu'il soit annulé. On va attendre le prochain salon de l'E3 pour voir si le jeu est présenté ou non.

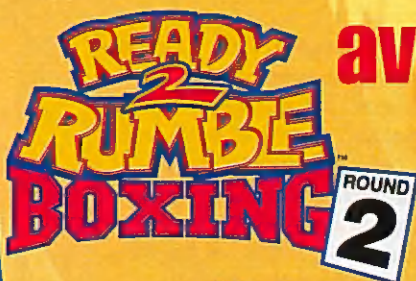
PATRICK, MAIS PRESQUE

Q Patrick me demande: "1/ Pourra-t-on jouer aux jeux Gameboy Color sur Gameboy Advance? 2/ Où est passé le célèbre 'Nintendo Magazine'? 3/ Que penses-tu de la série des Zelda et de celle des Final Fantasy? Moi, sincèrement, je préfère celle des Zelda. 4/ Peux-tu diffuser ce message? Je cherche les tout premiers Zelda sur console Nes. Appelez-moi au 06-87-99-96-94. Merci d'avance".

R Salut kéké. 1/ Oui, la console Gameboy Advance est entièrement compatible avec les jeux Gameboy Color. On dit qu'il y a une rétrocompatibilité. Ce n'est pas la première fois que ça arrive: la Playstation 2 est rétrocompatible avec la Playstation. Il en était de même pour la Megadrive vis-à-vis de la Master System (avec l'adjonction d'une cartouche spéciale) et, dans son temps, pour l'Atari 2600 avec l'Atari 5200 et 5800. La rétrocompatibilité, contrairement à ce que certains affirment, n'est pas une invention récente. 2/ "Nintendo Magazine" n'existe plus. Paix à son âme. Le dernier numéro est sorti en avril 2000. 3/ Je suis comme toi, je préfère la série des Zelda. En règle générale, je préfère les jeux d'aventure où l'on dirige son personnage pendant les combats: on esquive les coups, on lance des magies tout en se

ROUND 2 : PRET POUR LA BASTON...

Recevez

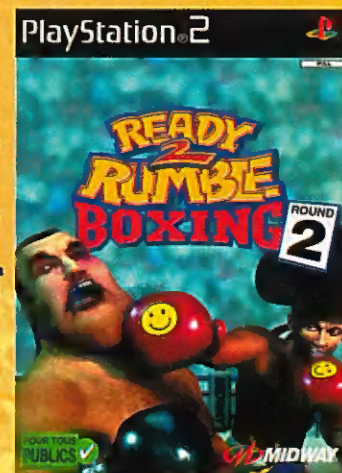


avec votre abonnement



12 numéros de Consoles + : 420^F
le jeu Ready to Rumble 2 sur PS2 : 399^F

Pour vous :
569^F seulement

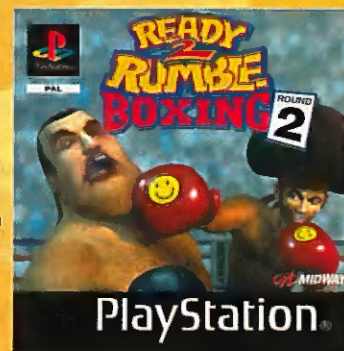


**ECONOMISEZ
DE 200^F À 250^F !**



12 numéros de Consoles + : 420^F
le jeu Ready to Rumble 2 sur Playstation : 299^F

Pour vous :
519^F seulement



READY 2 RUMBLE BOXING Round 2 © 2000 Midway Home Entertainment Inc. All Rights Reserved. Likeness of Michael Buffer and the READY TO RUMBLE trademark used under license from Buffer Partnership (www.letsrumble.com). Likeness of Shaquille O'Neal used under license. Likeness of Michael Jackson depicted pursuant to a license agreement with Triumph International, Inc. All other character names are trademarks of Midway Home Entertainment, Inc. MIDWAY and the Midway logo are trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Distributed under license by Midway games Ltd. Playstation and the Playstation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Bulletin d'abonnement à retourner
sous enveloppe affranchie à : Consoles+ - B.P. 53 - 77932 Perthes Cedex

☐ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 569^F au lieu de 819^F soit 250^F d'économie. A112
Je recevrai le jeu Ready to Rumble 2 sur PS2 (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

☐ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 519^F au lieu de 719^F soit 200^F d'économie. P112
Je recevrai le jeu Ready to Rumble 2 sur Playstation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : [] [] [] [] Ville :

Date de naissance : [] [] [] [] [] [] (facultatif) Tél.: (facultatif) :

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

Signature obligatoire :

Date d'échéance : [] [] []

You can acquire separately each of the numbers at the price of 35F and the game Ready to Rumble 2 at the price of 399F on PlayStation 2 and of 299F on Playstation.

Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23.

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont indispensables au traitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées ultérieurement pour d'autres offres ou cédées à des tiers. Si vous ne le souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre : ☐

déplaçant. Contrairement à la série des Final Fantasy où les bons affrontent les méchants face à face et où l'action se résume à appuyer sur les boutons d'action. Je trouve ça un peu mou : on est plus spectateur qu'acteur. Et moi je suis un grand acteur (1,20 m au moins). 4/ Le message est passé. J'espère que tu trouveras ton bonheur. Pour info, sache que la cartouche du premier Zelda sur Nes est une cartouche dorée ! Collector !

ABDEL A DIT "DEBOUT"

Q Abdelhadi, un jeune lecteur marocain, m'envoie quelques questions : "1/ Comme je suis fanatique des jeux Nintendo, et plus particulièrement ceux signés Miyamoto, je voudrais savoir si le prochain Zelda sur Nintendo Game Cube sera développé par Miyamoto en personne ou non ? 2/ J'ai joué à Jet Force Gemini sur Nintendo 64, et je l'ai particulièrement apprécié. Puis-je savoir quelle note vous lui avez donné ? 3/ La Dreamcast est une console remarquable grâce à sa ludothèque importante et de qualité. Comme vous dites souvent "La meilleure console est celle possédant les meilleurs jeux", j'en déduis que la Dreamcast est meilleure que la Playstation 2. Exact ou pas ? 4/ Dinosaur Planet va-t-il sortir sur Nintendo 64 ou bien sur Nintendo Game Cube ? 5/ Avez-vous déjà vu des images de Resident Evil 4 sur Nintendo Game Cube ?

R Salut kéké. 1/ Miyamoto, avec tous les projets de jeux sur Game Cube, n'a pas le temps de s'occuper de la programmation en personne. Il supervise toutes les productions de Nintendo Japon, et c'est déjà pas mal. Il ne s'investit que sur quelques projets, dont le fameux prochain Zelda. Mais, rassure-toi, qu'il soit derrière le clavier ou bien derrière l'épaule du programmeur, le résultat sera le même : il ne laissera passer aucun défaut ! Miyamoto est un perfectionniste, et c'est pour ça qu'on l'aime. 2/ Jet Force Gemini a été noté à l'époque (Consoles+ 94) 95 %. Tu vois, nous avons également beaucoup apprécié le jeu à l'époque. 3/ Je suis plus que lassé

de ce genre de débats. Il y a d'excellents jeux sur toutes les consoles. Moins sur Playstation, mais c'est normal : elle est en début de carrière. Sinon, tu as raison. La Dreamcast dispose d'excellents jeux, la Dreamcast est donc une très bonne console. Non ? 4/ J'ai posé la question à Nintendo et leur réponse est claire : le jeu ne sort plus sur Nintendo 64, mais sur Game Cube. On verra très certainement une ébauche de ce jeu lors du prochain salon de l'E3 à Los Angeles (nous y serons). 5/ Non pas encore. Et toi ?

DAMIEN DANS LE BROUILLARD

Q Damien Brouillard me pose quelques questions : "1/ Pourquoi Sega arrête-t-il la fabrication de la Dreamcast ? Les ventes de cette console étaient-elles si mauvaises que ça ? 2/ Dans le numéro 109 de Consoles+, vous dites que d'après une rumeur, Sega serait racheté par Nintendo. Or dans votre dernier numéro, vous écrivez que Sega va développer des jeux sur Playstation 2, Xbox et Nintendo Game Boy Advance. Alors, votre rumeur s'avère-t-elle exacte ou infondée ?

R Salut kéké. 1/ Sega perdait beaucoup trop d'argent avec la Dreamcast : les ventes n'étaient pas bonnes et les stocks de consoles avaient du mal à s'écouler. 2/ Il ne s'agissait que d'une rumeur et nous avons toujours employé le conditionnel. Comme la plupart des rumeurs, il ne s'agissait que de bruits de couloir non fondés, mais qui ont fait le tour du monde "grâce" à Internet. La rumeur était donc fausse. Pas vrai du tout, à la limite. Genre n'importe quoi...

MOHA "CLUB" MED

Q Mohamed, un lecteur de la Seyne-sur-Mer (Var), possède une Playstation, mais est un pro Nintendo (ça arrive, la preuve). Voici ce qu'il me demande : "1/ Les jeux Gameboy et Gameboy Color

sont-ils compatibles avec la Gameboy Advance ? 2/ En comparant rapidement la fiche technique de la Playstation 2 et celle de la Nintendo Game Cube, j'ai pu constater une nette différence dans la capacité de stockage du support DVD : 1,5 Go pour la Nintendo Game Cube et jusqu'à 8 Go pour la Playstation 2. Cette différence va-t-elle nuire aux futurs jeux de la Nintendo Game Cube ?

R Salut kéké. 1/ J'ai déjà répondu à cette question : oui ! 2/ Attention : la qualité d'un jeu ne se mesure pas à la taille qu'il occupe sur CD-Rom ou bien sur DVD-Rom. Tu veux un exemple ? The Bouncer sur Playstation 2 occupe une grande place sur DVD, mais se termine en moins d'une demi-heure. Aucun intérêt donc ! A l'époque, Super Mario World, sur Super Nintendo n'occupait que 512 ko... Même la version Nintendo 64 occupait une toute petite place en mémoire. Tu veux que je te parle de Tetris et de ces quelques kilo octets ? Tu vois, la qualité d'un jeu ne se mesure ni à la place qu'il occupe sur un CD, un DVD ou une cartouche.

GAMER OVER

Q Gamer se pose quelques questions, et donc, me les pose à moi : "1/ Dois-je m'acheter la Dreamcast ou bien attendre la sortie de la Xbox ? 2/ Quand Metal Gear Solid 2 sortira-t-il en France ? 3/ Pour quand le grand Quake III Revolution sur Playstation 2 ? 4/ Quels seront les jeux Sega à sortir sur la PS2 ?"

R Salut kéké ! 1/ Libre à toi de patienter jusqu'à la fin de l'année. Moi je dis qu'une console comme la Dreamcast, au prix qu'elle coûte aujourd'hui (moins de 1 000 F), il serait dommage de s'en priver. 2/ La sortie de Metal Gear Solid 2 est prévue en France pour le début de l'année prochaine, premier trimestre 2002 si tout va bien. 3/ Il suffit de le demander : Quake III Revolution est en test dans ce numéro. 4/ On ne connaît pas encore la liste définitive des jeux. Pour l'instant, sont prévus Virtua Tennis 2, Crazy Taxi et Virtua Fighter 4. Sympa non ?

CONSOLES+

RÉDACTION • PUBLICITÉ

43, rue du Colonel Pierre-Abia
75754 PARIS Cedex 15
Tél. : 01 41 86 16 00
Fax rédaction : 01 41 86 17 67
Fax pub : 01 41 86 18 96

Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

RÉDACTION

Directeur d'édition

Vincent Cousin

Rédacteur en chef

Alain Huyghues-Lacour (AHL)

Secrétariat

Stéphanie Sautreau (16 72)

Chefs de rubrique

Nicolas Gavet (Nico)

Gia-Dinh To (Gia)

Secrétariat de rédaction

Babeth Lè, Cynille Baudin

Ivan Gaucher (premier SR), Nathalie Reuiller

Maquette

Virginie Auvergnin,

Laurent Cyssau,

Olivier Mourgeon (premier maquettiste)

Ont collaboré à ce numéro

Christophe Kagotani (correspondant au Japon),

Bombay, Pierre Koch (Toxic),

Maxime Roure (Switch), Karim Lazza (Kael),

Julien Tibraud (Zano), Tiburce,

PUBLICITÉ

Directrice commerciale

Lara Witochynsky (16 24)

Directeur de clientèle

Nicolas Boulange (18 39)

Chef de publicité

Sophie Bazin (16 32)

Fax : 01 41 86 16 92

Maquette publicité

Dominique Chagnaud

Bureau de Lyon

Catherine Laurent (04 78 62 65 10)

MARKETING

Responsable marketing

Anne-Sophie Bouvattier (16 45)

Assistante marketing

Annie Perbal (17 55)

Maquette marketing

Denis Berthier

FABRICATION

Chef de fabrication

Roger Grosjean (29 17)

SERVICE ABONNEMENTS

Tél. : 01 64 81 20 23

France : 1 an (12 numéros) :

345 F (TVA incluse)

Europe et étranger tarif économique :

1 an (12 numéros) : 457 F

(tarifs avion : nous consulter)

Belgique : 1 fois un an (12 numéros) : 3333 FB.

Les règlements doivent être effectués par

chèque bancaire/postal ou carte bancaire

BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant : EMAP ALPHA.

Siège social : 19-21 rue Emile-Duclos, 92150

Suresnes. Société anonyme. P-DG : Arnaud Roy de

Puyfontaine. Principal actionnaire : EMAP FRANCE.

Propriétaire : EM-IMAGES. P-DG et directeur de la

publication : Arnaud Roy de Puyfontaine.

Directeur délégué : Marc Auburin.

Directeur d'édition pôle : Vincent Cousin.

Responsable administratif et financier :

Patricia Faggiano.

N° de commission paritaire : 0405 K73201.

Dépôt légal : avril 2001. Photo gravure : Key

Graphic, PPDL. Imprimerie : Torcy Océcolor.

77200 Marne-la-Vallée. Distribution : Transport

Presse. EMAP DIFFUSION. Directeur du

département : Jean-Charles Guérault. Directeur

adjoint : Dominique Redon. Responsable diffusion :

Marc Picot.

Réservé aux dépositeurs de presse : modifications

de service et réassort : 19-21, rue Emile-Duclos

92284 Suresnes Cedex. Tél. : 01-41-33-54-29.

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans

la publication (© Consoles+) est interdite. Les informations

réactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute

publicité. Les anciens numéros de

Consoles+ sont disponibles à

Consoles+ Service Abonnements, BP 53,

77322 Perthes Cedex. ISSN 1162-8669.



OFFRE RESERVEE AUX PROFFESIONNELS

IN
A
G
H
O
S
T
E
L
L



LE DVD EN 3 LETTRES



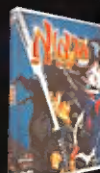
P
A
T
L
O
B
O
R



DEVIL MAN



GUNNM

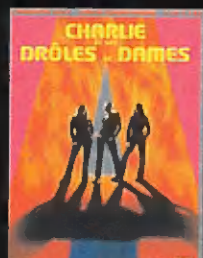


NINJA SCROLL

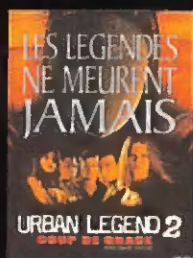


LE CHATEAU DE CALGIOSTRO

En mai le DVD c'est MANGA



Charlie et ses
Drôles de Dames



URBAN LEGEND 2



Buffy
L'intégrale saison 2



Rencontre du 3eme type



APPARENCES

DISTRIBUTION EXCLUSIVE



UNIVERSAL PICTURES VIDEO



FOX PATHE EUROPA



TFI
VIDEO



Sony Music
DEPARTEMENT
VIDEO

BON A REMPLIR POUR CATALOGUE GRATUIT.

A RENVoyer A :

SKD

8/10 rue de la VEGA
75012 PARIS

Tél : 01 44 75 75 74 - Fax : 01 40 02 05 77

SOCIETE

ADRESSE

CODE POSTAL

VILLE

E-MAIL

TEL

Le premier Gun pour PlayStation® avec la gueule d'un vrai Gun

**DESERT
EAGLE**



Réplique officielle 1/1
du légendaire pistolet
israélien Desert Eagle
en calibre .50

Modèle lourd (585 grs)
Blow Back System
Tir en rafales ou coup par coup
Pédale de rechargement intégrée

POUR PLAYSTATION®, PS ONE™ & PS2™

CYBERGUN™

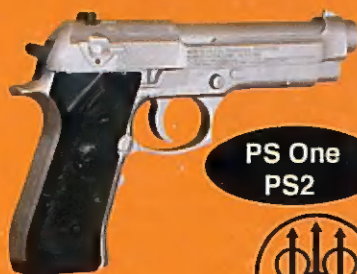


DESERT EAGLE®

.50 AE

Les marques et logos utilisés sont déposés et restent propriété de leurs entreprises respectives.

**BIENTÔT
SUR VOS
CONSOLES**



PS One
PS2



Beretta M92FS



PS One
PS2

UZI

Micro Uzi



Pour Dreamcast

Desert Eagle
.50AE



www.cybergun.com

L'image des marques

3P sa, BP87, 91072 Bondoufle Cedex.

Renseignements au 01 69 11 71 11 ou par e-mail à :
buy@3psa.com (C+ 0501)



www.3psa.com